

**PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK DALAM PEMBELAJARAN
FISIKA PADA MATERI TATA SURYA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Fisika**



Oleh

**LIAWATI PERMATA SARI
NPM : 1311090022**

Jurusan : Pendidikan Fisika

**Pembimbing I : Dr. Hj. Siti Patimah, M.Pd
Pembimbing II : Ajo Dian Yusandika M. Sc**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
BANDAR LAMPUNG
1438H/ 2017M**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK DALAM PEMBELAJARAN FISIKA PADA MATERI TATA SURYA

Oleh
Liawati Permata Sari

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Scrapbook pada materi Tata Surya, serta mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran Scrapbook pada materi Tata Surya.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan berpedoman pada model Brog and Gall dengan tujuh tahapan. Penelitian ini dilaksanakan di UIN Raden Intan Lampung, SMPN 21 Bandar Lampung, SMPN 13 Bandar Lampung, dan Mts Muhammadiyah Bandar Lampung. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket atau kuesioner. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan skala *Likert*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif.

Desain media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik salah satunya adanya unsure kreatifitas dan media yang menarik sehingga saat melakukan pembelajaran dapat membangkitkan motivasi peserta didik. Hasil kelayakan media berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi termasuk dalam kriteria sangat baik. Serta hasil respon guru dan peserta didik melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan memperoleh penilaian dengan kriteria sangat baik. Media pembelajaran Scrapbook pada materi Tata Surya secara keseluruhan memperoleh penilaian yang termasuk dalam kriteria sangat baik, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Scrapbook, Tata Surya



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat: Jl.Letkol H.Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131
Telp.(0721)783260*

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK DALAM
PEMBELAJARAN FISIKA PADA MATERI TATA SURYA**

Nama : **Liawati Permata Sari**

NPM : **1311090022**

Jurusan : **Pendidikan Fisika**

Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**



MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Hj. Siti Patimah, M.Pd

Ajo Dian Yusandika M. Sc

NIP. 197211211998032007

Ketua Jurusan Pendidikan Fisika

Dr. Yuberti, M. Pd

NIP. 19770920 200604 2011

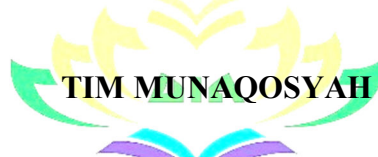


**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat: Jl.Letkol H.Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131
Telp.(0721)783260*

PENGESAHAN

**SKRIPSI DENGAN JUDUL: “PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK
DALAM PEMBELAJARAN FISIKA PADA MATERI TATA SURYA”.
Disusun oleh: Liawati Permata Sari NPM : 1311090022 Jurusan :
Pendidikan Fisika, telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal : Kamis, 4 Januari 2017.**



Ketua : Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd (.....)

Sekretaris : Widya Wati, M.Pd. (.....)

Penguji Utama : Dwijo Asih Saputri, S.Si., M.Pd (.....)

Penguji Pendamping I : Dr. Hj. Siti Patimah, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping II : Ajo Dian Yusandika, M.Sc (.....)

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Dr. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 19560810 198703 1 001**

MOTTO

لِلَّهِ الَّذِي رَفَعَ السَّمَاوَاتِ بِغَيْرِ عَمَدٍ تَرَوْنَهَا ثُمَّ اسْتَوَىٰ عَلَى الْعَرْشِ وَسَخَّرَ الشَّمْسَ وَالْقَمَرَ كُلٌّ يَجْرِي لِأَجَلٍ مُّسَمًّى يُدَبِّرُ الْأَمْرَ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ بِلِقَاءِ رَبِّكُمْ تُوقِنُونَ

Artinya :

Allah-lah Yang meninggikan langit tanpa tiang (sebagaimana) yang kamu lihat, kemudian Dia bersemayam di atas Â'Arasy, dan menundukkan matahari dan bulan. Masing-masing beredar hingga waktu yang ditentukan. Allah mengatur urusan (makhluk-Nya), menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya), supaya kamu meyakini pertemuan(mu) dengan Tuhanmu. (QS: Ar-Ra'd Ayat: 2)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbill'alamin, puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, serta karunia-Nya. Dengan ketulusan hati peneliti persembahkan karya ilmiah sederhana ini kepada kedua orang tuaku Bapak Yatino dan Ibu Syarifah (Almh), yang telah membesarkan, membimbing, memberikan motivasi, selalu mendo'akan anak-anaknya dan mencurahkan kasih sayang tiada tara baik moril maupun materil yang tidak mungkin peneliti dapat membalas jasa-jasanya. Adikku Ahmad Alfian Dinova yang senantiasa mensupport, mendoakan dan memberikan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Liawati Permata Sari lahir di Bandar Lampung pada tanggal 7 Juli 1995. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan ibu Syarifah (Almh), dan bapak Yatino yang telah melimpahkan kasih sayang serta memberikan pengaruh dalam perjalanan hidup penulis, hingga penulis dapat menyelesaikan program sarjana S1.

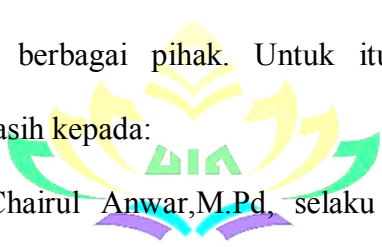
Peneliti memulai pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) di TK Al Huda Bandar Lampung diselesaikan tahun 2001, Sekolah Dasar di SD Negeri 4 Sumberejo diselesaikan tahun 2007, lalu melanjutkan ke SMP Negeri 13 Bandar Lampung diselesaikan tahun 2010. Kemudian melanjutkan di SMA Negeri 16 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2013.

Pada tahun 2013, penulis di terima sebagai mahasiswa di program studi pendidikan fisika fakultas tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Kemudian mengikuti program kuliah kerja nyata (KKN) di Desa Buyut Baru Kecamatan Seputih Raman Kabupaten Lampung Tengah pada tahun 2016. Kemudian pada tahun yang sama mengikuti Program Pengalaman Lapangan (PPL) di Smpn 7 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kepada Allah swt.yang telah memberikan kekuatan dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam kepada nabi Muhammad SAW., semoga makin menginspirasi kita untuk melakukan kebajikan setiap hari dalam kehidupan ini.

Skripsi ini adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Setiap perjuangan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari nasihat dan dukungan berbagai pihak. Untuk itu, perkenankanlah penulis menyampaikan terima kasih kepada:

- 
1. Bapak Dr. H Chairul Anwar, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
 2. Ibu Dr. Yuberti, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Fisika. Terima kasih atas ilmu yang telah diberikan serta kesediaan meluangkan waktu dalam membantu penulis untuk penyelesaian skripsi ini.
 3. Ibu Dr. Siti Patimah, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan perhatian, motivasi, dan semangat kepada penulis demi terselesaikannya skripsi ini.
 4. Bapak Ajo Dian Yusandika M. Sc, selaku Dosen Pembimbing II. Terima kasih untuk segala kebaikan, motivasi dan nasihat yang telah diberikan untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.

5. Bapak dan Ibu dosen pendidikan fisika di Fakultas Tarbiyah yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
6. Ibu Hj. Yulianti S. Pd., MM selaku Kepala SMP Negeri 21 Bandar Lampung, Ibu Hj. Rosmaini S. Pd selaku kepala sekolah SMP Negeri 13 Bandar Lampung, dan Bapak Haidir M. Pd.I., selaku kepala sekolah Mts Muhammadiyah Bandar Lampung beserta Wakil, staff, dan karyawan yang telah memberikan izin dan kemudahan selama penelitian.
7. Ibu Elfanelis, S.Pd., selaku guru mata pelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 21 Bandar Lampung, Ibu Sri Retno Hartati S. Pd., selaku guru mata pelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 13 Bandar Lampung, dan Ibu Dwi Asmaning Ayu S. Pd., selaku guru mata pelajaran IPA kelas VIII Mts Muhammadiyah Bandar Lampung. Terimakasih atas bimbingan, nasehat, motivasi serta informasinya yang bermanfaat untuk kepentingan penelitian dalam skripsi ini.
8. Siswa-siswi Kelas VIII SMP Negeri 21 Bandar Lampung, SMP Negeri 13 Bandar Lampung, dan Mts Muhammadiyah Bandar Lampung yang telah banyak membantu penulis selama melakukan penelitian.
9. Bapak dan Ibu tercinta yang telah memberikan segalanya, semua do'a, dukungan, motivasi, semangat yang luar biasa dan tiada henti. Terimakasih untuk itu semua.

10. Bibiku Khamidah Ria yang banyak membantu dalam berbagai hal.
11. Keluarga besarku yang selalu memberikan motivasi, semangat, inspirasi, dukungan, dan segala bantuan.
12. Sahabat-sahabatku tercinta Hesti Raodha Ningrum, Winda Lufita Sari, Zuhrotul Azizah, Apriyani, Atika Yuniarti, dan Anggi Widiawati terimakasih untuk dukungan, kebersamaan dan kasih sayang yang telah diberikan selama ini.
13. Teman-teman seperjuanganku di Pendidikan Fisika A 2013: Aprilia Mayang Sari, Yeyen Helinda, Eka Puspita, Wulan Diah Puspita Sari dll.
14. Teman-teman KKN 2017 terimakasih kebersamaannya di desa Buyut Baru Kecamatan Seputih Raman, Lampung Tengah.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi besar harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, November 2017
Penulis

Liawati Permata Sari
NPM. 1311090022

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR DIAGRAM	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xx

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	7
E. Manfaat Penelitian	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan Media.....	9
B. Acuan Teoretik.....	11
1. Media Pembelajaran.....	11
a. Pengertian media	11
b. Perkembangan media pembelajaran.....	14
c. Fungsi dan manfaat media pendidikan.....	17
d. Klasifikasi media pembelajaran.....	18

e. Evaluasi media pembelajaran	20
2. Scrapbook	20
3. Tata Surya	22
C. Penelitian yang Relevan.....	26
D. Desain Model	30

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian.....	34
B. Tempat Penelitian.....	31
C. Karakteristik sasaran penelitian	31
D. Pendekatan dan Metode penelitian	35
E. Langkah-langkah Pengembangan Media	37
1. Penelitian Pendahuluan	39
2. Perencanaan Pengembangan Media.....	40
3. Validasi Desain.....	40
4. Perbaikan desain	41
5. Uji Coba Produk.....	41
a. Uji Kelompok Kecil	42
b. Uji coba Lapangan	42
6. Revisi Produk	42
F. Jenis data.....	42
G. Instrument pengumpulan data.....	43
1. Lembar validasi	43
H. Teknik pengumpulan data dan analisis data	44
1. Teknik pengumpulan data	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Media	48
B. Kelayakan Media	51
1. Potensi dan masalah	51
2. Pengumpulan data	51
3. Desain produk	52
4. Validasi desain	53
5. Perbaikan desain.....	60
6. Uji coba produk.....	61
C. Pembahasan	77

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	81
B. Saran	81

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Daftar tim validasi produk	41
3.2 Pensekoran	44
3.3 Skala kelayakan media pembelajaran scrapbook	45
3.4 Aturan pemberian skor	47
3.5 interval penilaian kriteria ahli media, ahli materi, guru dan peserta didik	47
4.1 waktu pelaksanaan penelitian pengembangan	48
4.2 HasilPenilaian rekayasa media oleh ahli media	54
4.3 Hasil Penilaian kelayakan komunikasi visual oleh ahli media	55
4.4 Hasil Penilaian kelayakan pembelajaran oleh ahli materi	58
4.5 Hasil penilaian kelayakan pembelajaran oleh guru fisika	61
4.6 Hasil penilaian kelayakan rekayasa media oleh guru fisika	62
4.7 Hasil penilaian kelayakan komunikasi visual oleh guru Fisika	62
4.8 Hasil penilaian kelayakan rekayasa media pada uji coba kelompok kecil	66
4.9 Hasil penilaian kelayakan komunikasi visual pada uji coba kelompok kecil	67
4.10 Hasil penilaian aspek pembelajaran oleh siswa pada uji coba kelompok kecil	67

4.11 Hasil penilaian aspek rekayasa media pada uji coba lapangan	71
4.12 Hasil penilaian aspek komunikasi visual pada uji coba lapangan	72
4.13 Hasil Penilaian aspek pembelajaran pada uji coba lapangan	72
4.14 Hasil penilaian kelayakan oleh ahli, penilaian guru, dan uji coba	76



DAFTAR DIAGRAM

Diagram	Halaman
4.1 Rerata Skor Penilaian Aspek Rekayasa Media oleh Ahli Media	56
4.2 Rerata Skor Penilaian Aspek Komunikasi Visual oleh Ahli Media	56
4.3 Rerata Skor Penilaian Aspek Pembelajaran oleh Ahli Materi.....	59
4.4 Rerata Skor Penilaian Aspek Pembelajaran oleh Guru Fisika	63
4.5 Rerata Skor Penilaian Aspek Rekayasa Media oleh Guru Fisika.....	64
4.6 Rerata Skor Penilaian Komunikasi Visual oleh Guru Fisika	65
4.7 Rerata Skor Penilaian Aspek Rekayasa Media pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	68
4.8 Rerata Skor Penilaian Aspek komunikasi Visual pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	69
4.9 Rerata Skor Penilaian Aspek Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil	70
4.10 Rerata Skor Penilaian Aspek Rekayasa Media pada Uji Coba Lapangan	73
4.11 Rerata Skor Penilaian Aspek Komunikasi Visual pada Uji Coba Lapangan	74
4.12 Rerata Skor Penilaian Aspek Pembelajaran pada Uji Coba Lapangan	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 scrapbook yang digunakan untuk kado	21
2.2 kerangka berfikir	29
2.3 rencana rancangan pembuatan	31
3.1 macam-macam metode penelitian berdasarkan tujuan dan tingkat kealamiahannya tempat penelitian	33
3.2 langkah-langkah penelitian yang digunakan	38



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran A	
1. Surat Prapenelitian.....	82
2. Surat Penelitian	83
3. Surat Balasan Penelitian	87
Lampiran B	
1. Silabus.....	89
Lampiran C	
1. Kisi – Kisi Angket Prapenelitian.....	95
Lampiran D	
1. Daftar Nama Validator dan Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	96
2. Daftar Nama Siswa Uji Coba Lapangan.....	98
Lampiran E	
1. Surat Pernyataan Validasi Instrumen	105
2. Kisi-Kisi Angket Lembar Validasi Ahli (Ahli Media dan Ahli Materi)	107
3. Angket Lembar Validasi Ahli Media	109
4. Angket Lembar Validasi Ahli Materi.....	110

Lampiran F

1. Surat Pernyataan Validasi Ahli Media (Validator 1)	164
2. Surat Pernyataan Validasi Ahli Media (Validator 2)	165
3. Surat Pernyataan Validasi Ahli Media (Validator 3)	166

Lampiran G

1. Surat Pernyataan Validasi Ahli Materi (Validator 1)	168
2. Surat Pernyataan Validasi Ahli Materi (Validator 2)	169
3. Surat Pernyataan Validasi Ahli Materi (Validator 3)	170

Lampiran H

1. Kisi-Kisi Angket Respon Guru	172
2. Lembar Penilaian Angket Respon Guru	173

Lampiran I

1. Kisi –Kisi Angket Respon Siswa	177
2. Lembar Penilaian Angket Respon Siswa	178

Lampiran J

1. Analisis Data Prapenelitian	182
2. Analisis Data Validasi Ahli Media	186
3. Analisis Data Validasi Ahli Materi	188
4. Analisis Data Respon Guru	190
5. Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil	191
6. Analisis Data Uji Coba Lapangan	194

Lampiran K

1. Kartu Konsultasi.....	201
2. Bukti Penyetoran Jurnal.....	202
3. Bukti Kompilasi	203
4. Nota Dinas.....	214
5. Pengesahan Proposal	216

Lampiran L

1. Tampilan Media Pembelajaran Scrapbook.....	218
---	-----



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Fisika yang monoton dan hanya menggunakan media yang disediakan sekolah seperti LKS dan buku paket, membuat peserta didik kurang berminat untuk melakukan pembelajaran. Buku cetak yang disediakan sekolah pun memiliki bacaan atau penjelasan yang panjang serta pemahaman konsep yang rumit membuat peserta didik sulit untuk memahami bacaan di dalam buku cetak. Mata pelajaran IPA khususnya fisika dianggap siswa sebagai pelajaran yang sulit di pahami. Akibatnya siswa merasa jenuh, bosan, mengantuk, dan kurang konsentrasi dalam pembelajaran. Rasa keingintahuan siswa dalam pembelajaran fisika berkurang karena sudah tidak berminat untuk membaca uraian buku yang begitu panjang dan rumit. Materi fisika yang memerlukan analisis pemahaman dan penalaran, akan membutuhkan konsentrasi belajar yang relatif kuat dan stabil. Kadang peserta didik sudah beranggapan materi fisika itu sulit sehingga tidak dapat di terima dengan baik materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang di gunakan pun kurang menarik sehingga sedikit bosan dan cenderung monoton.

Kesuksesan seseorang dalam belajar fisika tergantung pada kemampuannya dalam memahami konsep-konsep, pengertian, hukum-hukum dan teori-teori. Pemahaman seseorang dapat ditunjukkan oleh kemampuannya dalam menerapkan materi yang diajarkan. Pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang diterapkan oleh guru terkadang tidak semaksimal yang diharapkan.¹

Pemahaman konsep dalam pelajaran fisika yang memiliki banyak konsep dan teori. Pemahaman konsep yang menduga-duga, dan menghafal membuat peserta didik tidak dapat mempelajari dengan baik. Tingkat pemahaman dari peserta didik masih kurang menjadi perhatian para guru. Kemampuan peserta didik untuk menarik kesimpulan pada suatu kasus baru berdasarkan informasi umum yang sudah dimiliki sebelumnya masih kurang dikembangkan. Karena itu, peserta didik cenderung menghafalkan rumus saja tanpa adanya motivasi untuk memberikan kesimpulan dari apa yang mereka pahami.

Sebagai salah satu mata pelajaran fisika di SMP yang sering dihindari peserta didik maka inovasi harus dilakukan agar pemahaman mereka tentang fisika dapat dirubah. Dengan menggunakan media yang menarik, unik dan sederhana dapat menimbulkan minat belajar mereka dalam pelajaran fisika. Mempermudah untuk memahami konsep dengan media *Scrapbook* yang merupakan media diterapkan dalam pembelajaran Fisika. Jika media tersebut diterapkan dalam pembelajaran fisika, minat membaca akan lebih tinggi karena penasaran pada materi fisika yang diterapkan ketika menggunakan media tersebut.

¹ Defri Yanto Lona, Kamaluddin dan Fihrin "Analisis Hirarki Pemahaman Siswa Kelas XA SMA Negeri 5 Palu Pada Materi Hukum Newton" (*Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako (JPFT)*) Vol. 1 No. 1 ISSN 2338 3240

Demi menarik minat para pembelajar dalam proses pembelajaran, tentunya diperlukan beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk menarik minat tersebut. Al-Qur'an telah diturunkan dengan gaya bahasa yang semenarik mungkin, sehingga dapat menjadi perhatian bagi ummat Muhammad saw saat diturunkannya. Selain itu Allah telah berfirman :

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ (النحل: 125)

Artinya : “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah, dan pelajaran yang baik dan berbantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”²

Dari ayat di atas, telah jelas bahwa seruan dakwah dan proses pembelajaran dengan hikmah atau perkataan yang tegas dan benar. Serta memberikan pelajaran yang baik, atau dengan memberikan teladan yang baik bagi peserta didik. Dan juga memberikan ruang diskusi untuk saling berargumentasi, akan tetapi jika terjadi debat atau perselisihan, maka hendaknya diselesaikan dengan penyelesaian yang baik, yaitu dengan menggunakan bahasa yang ramah, dan halus. Dengan demikian pembelajaran yang berlangsung akan menjadi menarik dan terjadi dalam suasana yang kondusif.

Berdasarkan masalah dan pemaparan di atas, media pembelajaran yang unik dan menarik dibutuhkan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik.

² Alquran dan terjemahannya surat al asr ayat 1-8

Dengan media *Scrapbook* dapat menarik minat belajar dari membaca hingga memahami isi materi pelajaran fisika. Karena dalam pembelajaran fisika pada materi tata surya, peserta didik yang minim pemahaman materi dapat menggunakan media yang mudah untuk membuatnya, sehingga peserta didik mampu memahaminya.

Scrapbook merupakan media berupa tempelan gambar atau hiasan lain yang diaplikasikan di atas kertas, seperti yang dijelaskan disuatu situs *sprachforum*, pada tahun 2013 “*Das wort Scrabooking Kommt wom englischen,, Scrap*”, *welches Schipsel, Stuckchen bedeutet. In Scrapbook werden diede Schnipsel und papierstucke als stucke der Lebensgeschichte eingeklebt und gesammelt.*” Yang dimaksud pernyataan di atas yaitu asal kata *Scrapbooking* dari bahasa Inggris yang berarti potongan-potongan dan serpihan kertas yang dikumpulkan dan ditempelkan untuk menceritakan sesuatu.³

Scrapbook merupakan salah satu seni menempel hiasan di atas kertas kemudian menghiasnya dengan karya yang kreatif. Sehingga kita dapat menggambarkan konsep materi fisika di dalam *scrapbook* dngan mengemasnya menjadi sebuah buku tempel yang unik sehingga menarik untuk dibaca. Di dalam *scrapbook* akan berisikan materi fisika pada materi Tata Surya terdapat gambaran yang menggambarkan konsep dari Tata Surya dan kemudian penjelasan inti untuk memahami konsep. Kemudian contoh berupa gambar yang menunjukkan bahwa adanya benda-benda yang menarik diluar bumi. Bentuk contoh dapat berupa gambaran lukisan dan gambar tempel yang menarik peserta didik untuk memikirkan konsep materi tersebut. Jika media tersebut diterapkan dalm

³ Yukeu Heryaneu, Amir, Pepen, “Efektifitas Penggunaan Media Scrapbook Untuk meningkatkan Kemampuan Menuliss Karangan Deskripsi” (*jurnal pendidikan bahasa jerman, fakultas pendidikan bahasa dan seni, UPI*), 2015.

pembelajaran fisika, minat membaca akan lebih tinggi karena penasaran pada materi fisika yang diterapkan ketika menggunakan media tersebut. Sehingga dapat mengubah pandangan jika Fisika itu sulit dipahami karena sesungguhnya pembelajaran fisika itu ada dalam kehidupan sehari-hari dan kita alami.

Tata surya merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di dalam sekolah. Dan dalam perkembangannya tata surya setiap tahun memiliki perubahan karena sistem tata surya terus berjalan dan berputar. Sehingga pengetahuan semakin berkembang. Penyampaian materi mata pelajaran ini masih melalui buku atau gambar-gambar 2D sehingga siswa harus kebanyakan menghayalkan bagaimana rotasi, revolusi dan sebagainya yang terjadi di sistem tata surya itu sendiri.⁴

Buku yang banyak digunakan adalah buku-buku cetak dari pemerintah yang masih kurang berwarna dan membingungkan bagi peserta didik, sehingga menggunakan media *scrapbook* pada materi tata surya dapat memperjelas tentang khayalan bagaimana tentang sistem tata surya yang ada di luar angkasa dan rotasi, revolusi, planet-planet itu mengelilingi matahari sesuai dengan garis orbit masing-masing planet. Dengan materi ini pun lebih menarik peserta didik untuk pembelajaran di dalam kelas. Maka peneliti memilih materi sistem tata surya dalam penelitian menggunakan media pembelajaran *scrapbook* ini.

Berdasarkan hasil pengamatan lapangan dan angket menunjukan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang ada pada pembelajaran fisika di sekolah

⁴ Dedynggego, Mohammad, Moh.Affan, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif 3d Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Sangira" (*Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*) VOL 1 No.2 Juli-Desember 2015

yaitu, masih banyak guru yang menggunakan buku paket dan LKS sehingga pembelajaran di sekolah cenderung monoton. Praktikum yang seharusnya dilakukan di dalam laboratorium mereka lakukan di dalam kelas karena keterbatasan pengawas dan mementingkan keselamatan kerja peserta didik yang aktif. Sehingga untuk memahami konsep di dalam kelas dengan meminimalisir penggunaan buku paket dan variasi pembelajaran di dalam kelas dibutuhkan media yang dapat menarik peserta didik untuk membaca konsep pembelajaran fisika lebih efektif dan inovatif. Dengan demikian seperti yang telah dipaparkan oleh peneliti sebelumnya, terkait pentingnya media pembelajaran yang inovatif dalam mata pelajaran fisika sebagai sarana penunjang peserta didik untuk belajar dan membaca materi fisika yang lebih menarik dan unik agar menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar. Maka untuk menjawab kebutuhan tersebut peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Tata Surya”

B. Identifikasi Masalah

1. Proses pembelajaran di sekolah masih menggunakan media yang monoton yaitu buku paket dan LKS.
2. Praktikum yang hanya dilakukan di dalam kelas dengan mementingkan keselamatan kerja peserta didik.
3. Membutuhkan media yang menarik, unik dan sederhana agar dapat menimbulkan minat belajar mereka dalam pelajaran Fisika.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus, maka perlu adanya pembatasan masalah.

Penelitian yang dilakukan akan dibatasi pada Pengembangan Media Scrapbook Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Tata Surya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka masalah dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana kelayakan, dan kualitas media yang dihasilkan ?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap media Scrapbook pada Materi Tata Surya yang dihasilkan ?

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Manfaat yang benar-benar dirasakan dari penelitian ini adalah peneliti semakin bertambah ilmu dan wawasannya mengenai media *scrapbook* dan bagaimana mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan *scrapbook*.

b. Bagi Peserta Didik

1. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi alternatif untuk peserta didik dalam pembelajaran fisika.
2. Dapat menambah alat bantu dalam pembelajaran Fisika

3. Mempermudah peserta didik untuk memahami konsep yang ada pada pelajaran fisika pada materi Tata Surya.

c. Bagi Sekolah

Mendukung media pembelajaran di dalam kelas lebih menarik dan inovatif menggunakan media *scrapbook*. Serta dapat menjadikan media sebagai salah satu alat penyampaian ketika kendala keterbatasan buku yang ada di sekolah.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Pengembangan Media

Media merupakan alat perantara untuk penyampaian informasi dari pemberi informasi kepada penerima informasi. Definisi *scrapbook* merupakan seni menempel di media kertas, dan menghiasnya menjadi karya kreatif. Scrapbook dapat digunakan sebagai salah satu penyampai informasi dalam pembelajaran. Seni menempel di media kertas ini jika dilihat dari hiasan yang kreatif dapat menarik untuk digunakan.

Media yang paling penting dalam seni *Scrapbook* adalah albumnya sendiri. Sekarang sudah banyak dijual album *scrapbook* dengan berbagai ukuran. Ada album yang sudah dijilid secara permanen, ada pula album yang halamannya dapat dipasang dan dilepaskan. Banyak album *scrapbook* yang dijual sekarang sudah diberi plastik transparan sebagai pelindung.⁵

Scrapbook biasanya digunakan untuk album kenangan yang memuat bukan hanya photo, akan tetapi klipingan atau catatan penting yang berhubungan dengan sebuah moment.⁶

⁵Roaina, <http://olvista.com/hobby/scrapbooksenidekorasialbumfoto/umahcraft.com2013/02/scrapbook-a.html> (di akses 23 februari 2017).

⁶Febian, www.ebay.com/gds/Apa-sih-scrapbook2016/04/pengertian-scrapbook.html (di akses 30 februari 2017).

...“Das wort *Scrabooking* Kommt wom englischen ”Scrap”, welches *Schipsel, Stuckchen* bedeutet. In *Scrapbook* werden diede *Schnipsel und papierstucke als stucke der Lebensgeschichte eingeklebt und gesammelt.*” Yang dimaksud pernyataan di atas yaitu asal kata *Scrapbooking* dari bahasa Inggris yang berarti potongan-potongan dan serpihan kertas yang dikumpulkan dan ditempelkan untuk menceritakan sesuatu.⁷

Tata surya adalah kumpulan benda langit yang terdiri atas sebuah bintang yang disebut matahari dan semua objek yang terikat oleh gaya gravitasinya.⁸ Pembelajaran yang dilakukan sekolah cenderung monoton. Masih menggunakan metode ceramah, serta keterbatasan buku yang dimiliki peserta didik. Sehingga media ini dapat membantu peserta didik untuk memahami materi dengan cara yang lain.

Prosedur yang ditempuh dalam membuat produk media pembelajaran *Scrapbook* ini adalah dengan melihat bentuk-bentuk *Scrapbook* yang sudah ada dan cara membuat media tersebut. Kemudian memilah-milah gambar tentang galaxy untuk ditempelkan dalam media. Melihat cara membentuk *Scrapbook* dari *youtube* dan media *scrafty* yang banyak membantu untuk membuat media pembelajaran ini.

⁷ Yukeu Heryaneu, Amir, Pepen“Efektivitas Penggunaan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi” (*jurnal Pendidikan bahasa jerman, fakultas pendidikan bahasa dan seni, UPI*), 2015

⁸ Reina, https://id.wikipedia.org/wiki/Tata_Surya (di akses 25 februari 2017).

Mempelajari materi tata surya yang ada di SMP melalui buku cetak dan internet. Buku cetak membantu kita untuk tetap dalam pelajaran sekolah. Sedangkan internet dapat membantu dalam inovasi perkembangan yang sedang banyak di minati, serta memperoleh gambar-gambar yang unik tetapi tetap dalam materi yang di ambil.

B. Acuan Teoritik

1. Media

a. Pengertian media

Media, kata ini berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Medoe* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.⁹

وَيَهْدِيهِمْ بِإِذْنِهِ النُّورَ يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى مُسْتَقِيمٍ صِرَاطٍ إِلَى


Artinya :

Dengan kitab itulah Allah menunjuki orang-orang yang mengikuti keridhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya

⁹ Arief S. Sadiman et al, *media pendidikan* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2012) h. 6

yang terang benderang dengan seizin-Nya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus.¹⁰

Sebuah organisasi yang bergerak dalam teknologi pendidikan dan komunikasi, mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Robert Hanick, dkk pada tahun 1986 mendefinisikan media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi.¹¹



Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian media adalah alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pemberi kepada penerima atau dari pengirim kepada penerima.

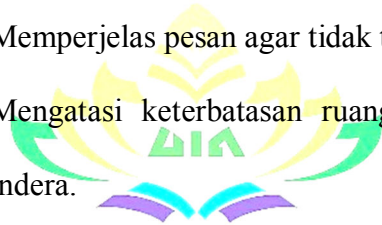
1). Manfaat Media

Pada hakekatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan terhadap simbol-simbol komunikasi baik secara verbal (kata-kata dan tulisan) maupun secara non verbal proses tersebut oleh peserta didik dinamakan *decoding*. Dalam penafsiran tersebut adakalanya peserta didik berhasil atau gagal. Kegagalan terjadi apabila

¹⁰ Alqur'an dan terjemahan Surat al- Maidah ayat 16

¹¹ Azhar Aryad (AECT pada tahun 1977) "*Media pembelajaran*" (Jakarta : Rajawali Pers) tahun 2009, h. 2

peserta didiknya tidak mampu memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat maupun diamati. Kegagalan itu disebabkan oleh gangguan yang menjadi penghambat komunikasi yang dalam proses ini dikenal dengan istilah *barriers* dan *noise*. Semakin banyak verbalisme, semakin abstrak pemahaman yang diterima. Berdasarkan hal berikut, maka media harus bermanfaat sebagai berikut :

- 
- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
 - b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
 - c. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dengan sumber belajar.
 - d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
 - e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
 - f. Proses belajar mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media

pembelajaran, peserta didik (komunikasikan), dan tujuan pembelajaran.¹²

Selain itu kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton 1985, adalah sebagai berikut :

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- b. Pembelajaran lebih dapat menarik.
- c. Pembelajaran media interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dimanapun diperlukan.
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif.¹³

b. Perkembangan Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran dipengaruhi oleh konsep mengajar dan konsep belajar itu sendiri. Konsep lama mengajar dianggap sebagai proses penyampaian materi pelajaran dari guru/pendidik pada sekelompok siswa/peserta didik. Pada konsep ini

¹² Ibid, hal 4

¹³ Daryanto “*Media Pembelajaran*” (Bandung : Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012),

media berfungsi untuk memudahkan guru untuk menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu orientasi penggunaan media adalah guru itu sendiri. Pandangan baru menganggap mengajar sebagai proses mengatur lingkungan supaya peserta didik belajar, maka media pembelajaran diorientasikan pada memudahkan peserta didik merubah perilakunya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Perkembangan konsep mengajar seperti itulah yang mempengaruhi perkembangan pemanfaatan media pembelajaran.

a) Bahasa sebagai media pembelajaran.

Pada awal mengajar dianggap sebagai proses penyampaian materi pelajaran dari seorang guru pada sekelompok peserta didik. Dengan demikian dalam proses pembelajaran bahasa verbal merupakan media utama yang digunakan guru.

b) Media sebagai alat bantu mengajar

Perkembangan selanjutnya media difungsikan sebagai alat bantu penyampaian pesan kemudian dikenal dengan *teaching aid*. Ditemukannya mesin cetak yang memungkinkan pesan atau informasi pembelajaran dapat disampaikan melalui bahasa tulisan, menguatkan posisi media cetak untuk membantu guru dalam pengelolaan pembelajaran.

c) Media sebagai alat peraga

Pada tahap ini mengajar sebagai proses komunikasi tidak semata dipandang dari sudut guru sebagai penyampai pesan, akan tetapi melihat juga sudut siswa. Dengan demikian teaching aid tidak lagi hanya difungsikan untuk mempermudah penyampaian pesan, akan tetapi juga membantu siswa memahami pesan yang disampaikan. Inilah hakikat penggunaan alat peraga.

d) *Audio Visual Aid* (AVA) sebagai media

Perkembangan teknologi audio visual pada pertengahan abad 20 mempengaruhi penggunaan teaching aid yang digunakan guru. Dalam proses pengajaran guru tidak lagi mengandalkan benda-benda yang hanya dapat dilihat saja akan tetapi dilengkapi dengan audio sehingga dikenal dengan audio visual aid (AVA).

e) Media sebagai penyalur pesan

Mengajar tidak hanya berpikir tentang guru sebagai sumber pesan, akan tetapi juga berfikir tentang siswa sebagai penerima pesan. Bahkan lebih jauh dari itu, suatu proses komunikasi dikatakan efektif manakala pesan yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa sebagai penerima pesan. Dengan demikian keberhasilan mengajar diukur

bukan dari sudut guru saja tetapi juga dari siswa. Teori komunikasi semacam itulah yang menepatkan AVA tidak lagi hanya difungsikan sebagai alat bantu guru dalam mengajar akan tetapi juga sebagai alat untuk menyalurkan pesan, agar pesan itu dipahami secara optimal oleh penerima pesan.

f) Media sebagai sumber belajar

Media pembelajaran tidak lagi difungsikan sebagai penyalur pesan (*content oriented*), akan tetapi lebih dari itu yakni sebagai sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (*learning resource*). Pada periode ini pengemasan media pembelajaran memerhatikan sepenuhnya kondisi siswa, baik kemampuan (potensi) siswa itu sendiri maupun minat dan bakat siswa termasuk gaya belajar setiap siswa.¹⁴

c. Fungsi dan Manfaat media pendidikan

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar, dan media pembelajaran. Keduanya saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, turut

¹⁴ Wina sanjaya, media komunikasi pembelajaran (*Jakarta : prenada media group, 2012*)
h. 105

mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata oleh guru.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.¹⁵

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera,
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk :
 - a. Menimbulkan kegairahan belajar;
 - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.¹⁶

¹⁵ Azhar Aryad (Hamalik tahun 1986) “Media pembelajaran” (Jakarta : Rajawali Pers) tahun 2009, h. 15

¹⁶ Daryanto “Media Pembelajaran” (Bandung : Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012), h. 4

d. Klasifikasi media pembelajaran

Media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Terdapat L5 (lima) model klasifikasi,

yaitu menurut;

1. Wilbur Schramm,
2. Gagne,
3. Allen,
4. Gerlach dan Ely,
5. Ibrahim.

1. Menurut Wilbur Schramm, media digolongkan menjadi media rumit, mahal, dan sederhana. Schramm juga mengelompokkannya media menurut kemampuan daya liputan, yaitu ;

1. Liputan luar serentak seperti TV, radio, *flasimile*,
 2. Liputan terbatas pada ruangan, seperti film, *video*, *slide*, poster audio tape,
 3. Media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon.
2. Menurut Gagne, media diklasifikasi menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar

yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukan alih ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.

3. Menurut Allen, terdapat sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan.
4. Menurut Gerlach and Ely, media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram, dan simulasi.
5. Menurut Ibrahim, media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya suatu alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer.¹⁷

Berdasarkan pemahaman atas klasifikasi media pembelajaran tersebut, akan mempermudah para guru atau praktisi lainnya dalam melakukan pemilihan media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu.

¹⁷ Daryanto "Media Pembelajaran" (Bandung : Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012), h.17

e. Evaluasi media pembelajaran

Evaluasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti diskusi kelas dan kelompok *interview* perorangan, observasi mengenai perilaku siswa, dan evaluasi media yang telah tersedia. Walker & Hess (1984:206) memberikan kriteria dalam mereview perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan kepada kualitas. Yaitu, kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksioanal, dan kualitas teknis.¹⁸

1. Scrapbook

Scrapbook merupakan media berupa tempelan gambar atau hiasan lain yang diaplikasikan di atas kertas, seperti yang dijelaskan disuatu situs *sprachforum*, pada tahun 2013 “*Das wort Scrabooking Kommt wom englischen,, Scrap*”, *welches Schipsel, Stuckchen bedeutet. In Scrapbook werden diede Schnipsel und papierstucke als stucke der Lebensgeschichte eingeklebt und gesammenlt.*” Yang dimaksud pernyataan di atas yaitu asal kata Scrapbooking dari bahsa Inggris yang berarti potongan-potongan dan serpihan kertas yang dikumpulkan dan ditempelkan untuk menceritakan sesuatu.¹⁹

Asal kata *scrap* artinya barang sisa. Namun membuat *scrapbook* tak sekadar menempel dari bahan sisa.²⁰ Definisi scrapbook merupakan seni menempel foto di media kertas, dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif. *Scrapbook* bukan hanya seni menghias juga harus memiliki cerita, dan ada jurnal di dalamnya.

¹⁸ Azhar Arsyad “Media pembelajaran” (Jakarta : Rajawali Pers) tahun 2009,h. 175

¹⁹ Yukeu Heryaneu, Amir, Pepen “Efektivitas Penggunaan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi” (*jurnal Pendidikan bahasa jerman, fakultas pendidikan bahasa dan seni, UPI*), 2015

²⁰ Luciana Suriya Putri, “pembuatan software mendesain tampilan scrapbook untuk anak remaja”,(*jurnal ilmiah mahasiswa universitas surabaya vol 3 no 1*), 2014

Kegiatan *scrapbook* menjadi suatu gaya hidup di Amerika sekitar 20 tahun yang lalu. Sedangkan di Asia baru berkembang enam tahun ini.²¹

Scrapbook yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan digunakan untuk hadiah atau kado ulang tahun sebelum dikembangkan menjadi media pembelajaran.

Gambar 2.1 *Scrapbook* yang digunakan untuk kado



2. Tata Surya

Bumi termasuk dari gugus galaxy bimasakti. Galaxy bimasakti terdiri atas matahari dan delapan planetnya yang dikenal dengan nama sistem tata surya.²²

QS. Yaasin: 38-40

وَالشَّمْسُ تَجْرِي لِمُسْتَقَرٍّ لَّهَا ذَلِكَ تَقْدِيرُ الْعَزِيزِ الْعَلِيمِ (38)

²¹ Yukeu Heryaneu, Amir, Pepen "Efektivitas Penggunaan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi" (jurnal Pendidikan bahasa jerman, fakultas pendidikan bahasa dan seni, UPI), 2015

²² Purwoko, Ari Sulistyorini, Wahyu Prihantini, "ipa terpadu smp kelas IX" (jakarta : yudistira) tahun 2009

Dan matahari berjalan ditempat peredarannya. Demikianlah ketetapan yang Maha Perkasa lagi Maha mengetahui. (38)

وَالْقَمَرَ قَدَرْنَاهُ مَنَازِلَ حَتَّىٰ عَادَ كَالْعُرْجُونِ الْقَدِيمِ (39)

39. Dan telah Kami tetapkan bagi bulan manzilah-manzilah, sehingga (setelah Dia sampai ke manzilah yang terakhir) Kembalilah Dia sebagai bentuk tandan yang tua.

لَا الشَّمْسُ يَنْبَغِي لَهَا أَنْ تُدْرِكَ الْقَمَرَ وَلَا اللَّيْلُ سَابِقُ النَّهَارِ وَكُلٌّ فِي فَلَكٍ يَسْبَحُونَ (40)

40. Tidaklah mungkin bagi matahari mendapatkan bulan dan malam pun tidak dapat mendahului siang. dan masing-masing beredar pada garis edarnya.²³

1. Teori terbentuknya tata surya

tata surya adalah susunan benda-benda langit yang terdiri dari Matahari, dan anggota tata surya yaitu, planet, asteroid, satelit, yang bergerak pada porosnya sambil berputar mengelilingi Matahari. Selain itu terdapat juga komet dan meteor.²⁴

Tata surya dalah susunan yang terdiri atas matahari sebagai pusat peredaran delapan planet, satelit,asteroid, komet, dan materi antarplanet.

Meteri planet seperti berikut :

²³ Al-Quran dan Terjemahannya QS. Yaasin: 38-40

²⁴ <https://jurnal-ipa.blogspot.co.id/2016/08/sistem-tata-surya.html> (di akses hari jumat pukul 23.00 WIB 23 januari)

- a. Galaksi
- b. Planet, yang terdiri dari 8 planet
- c. Komet
- d. Asteroid
- e. Meteoroid
- f. Satelit²⁵

2. Matahari dan Bumi

A. matahari

a. Matahari sebagai bintang

Bintang adalah benda langit yang dapat memancarkan cahaya sendiri. Di alam semesta ini banyak sekali bintang dengan berbagai ukuran. Matahari tergolong bintang yang besarnya sedang. Banyak bintang lain yang ukurannya melebihi matahari. Matahari dilihat dari bumi sebagai bintang yang besar, karena jarak matahari dan bumi lebih dekat dari pada bintang-bintang yang lain. Jarak bumi dan matahari 149.600.000 km. Jarak ini dikenal dengan satu astronomi (astronomic unit). Kadang dibulatkan menjadi 150 km.

b. Bagian-bagian matahari

- 1. Inti matahari
- 2. Fotosfer
- 3. Atmosfer, terdapat bagian-bagiannya, yaitu :
 - a) Kromosfer
 - b) korona

²⁵ Purwoko, Ari Sulistyorini, Wahyu Prihantini, "ipa terpadu smp kelas IX" (jakarta : yudistira) tahun 2009

c. Kegiatan dipermukaan matahari

Permukaan matahari terlihat halus dan sangat terang (mengkilap). Sebenarnya tidak, karena dipermukaan matahari terjadi banyak kegiatan, terutama pemancaran energi. Kegiatan ini menimbulkan kejadian :

- 1) Prominesa : merupakan pita amat sangat besar dan panjang atau biasa disebut lidah api yang berasal dari gas menyala dalam kromosfer.
- 2) Spikula : merupakan pancaran gas yang lebih kecil dari prominesa.
- 3) Noda matahari : merupakan daerah dingin pada lapisan fotosfer matahari.
- 4) Granula : merupakan gas fotosfer yang bergerak terus menerus karena panas.
- 5) Fakula : merupakan sekumpulan gas yang amat sangat besar dan memiliki suhu sangat panas dibandingkan bagian lain di Bumi

a. Bumi sebagai planet

Bumi merupakan planet yang sampai saat ini diketahui sebagai tempat satu-satunya untuk hidup manusia. Planet bumi seringa dijadikan acuan utnutk sifat-sifat planet yang lainnya. Beberapa hal yang harus diketahui tentang bumi :

- 1) Bumi berbentuk seperti bola
- 2) Bumi mengalami rotasi

3) Bumi berevolusi yang bergerak mengelilingi mengitari matahari.

b. Lapisan-lapisan bumi

Berdasarkan penyelidikan para ahli, bagian dalam bumi dibagi menjadi tiga lapisan, yaitu *inti*, *selubung (mantel)*, dan *kerak bumi*.

c. Rotasi bumi

Rotasi adalah gerak benda planet mengelilingi porosnya. Akibat rotasi bumi, antara lain sebagai berikut :

- a) Peredaran semu harian benda-benda langit
- b) Peristiwa siang dan malam
- c) Perbedaan waktu
- d) Pembelokan arah angin
- e) Pembelokan arus laut

d. Revolusi

Revolusi adalah gerak benda planet mengelilingi matahari. Bumi mengelilingi matahari selama 365 hari, tepatnya 365,25 hari. Lamanya bumi mengelilingi matahari biasa kita sebut sebagai satu tahun. Akibat dari revolusi ini adalah sebagai berikut :

- a) Terjadi gerak semu harian matahari
- b) Perbedaan lamanya siang dan malam
- c) Pergantian musim
- d) Terjadinya paralaks bintang.²⁶

²⁶ Purwoko, Ari Sulistyorini, Wahyu Prihantini, "ipa terpadu smp kelas IX" (jakarta : yudistira) tahun 2009

B. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan

Dalam penelitian ini penulis mengambil referensi dari penelitian *Research and Development* (R&D) yang dilakukan oleh:

1. **Oeh A Mahudi**, menghasilkan media model Mata Manusia untuk menjelaskan sifat optik. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil.²⁷
2. Oleh M. Taufiq, N. R. Dewi, A. Widiyatmoko, menghasilkan media pembelajaran ipa terpadu berkarakter peduli lingkungan tema “konservasi” berpendekatan *science-edutainment* berpengaruh positif terhadap peningkatan tiap indikator tes hasil belajar IPA terpadu tema konservasi. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil.²⁸
3. Oleh Luciana Suriya Putri, menghasilkan pembuatan Software Mendesain Tampilan Scrapbook Untuk Anak Remaja. Penelitian software ini dapat membantu anak remaja dalam mendesain atau menata album fotonya. Hasil penelitian yang diperoleh tersebut dapat dikatakan berhasil.²⁹

²⁷ A. Mashudi,” **“Pengembangan Media Model Mata Manusia Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Optik”** (jurnal pendidikan IPA indonesia. Prodi pendidikan IPA FMIPA UNNES semarang, april 2013

²⁸ M. Taufiq, N. R. Dewi, A. Widiyatmoko, “**Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema “Konservasi” Berpendekatan Science-Edutainment**” (jurnal pendidikan IPA indonesia. Prodi pendidikan IPA FMIPA UNNES semarang, oktober 2014

²⁹ Luciana Suriya Putri, “**pembuatan software mendesain tampilan scrapbook untuk anak remaja**”, jurnal ilmiah mahasiswa universitas surabaya vol 3 no 1, 2014

4. Yukeu Heryaneu, Amir, Pepen menghasilkan penelitian media *scrapbook* efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis dan mengarang sehingga dapat dikatakan berhasil.³⁰
5. Irwandani, Siti Juariah, menghasilkan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran. media pembelajaran *meme* komik fisika berbantuan sosial media *instagram* dinyatakan layak untuk diteruskan.³¹
6. Ardian Asyhari, Helda Silvia menghasilkan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Ipa Terpadu. Buku saku IPA terpadu yang dihasilkan teruji layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil.³²
7. Dedynggego, Mohammad, Moh.Affan, menghasilkan Perancangan Media Pembelajaran Interaktif 3d Tata Surya Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar

³⁰ Yukeu Heryaneu, Amir, Pepen "Efektivitas Penggunaan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi" (jurnal Pendidikan bahasa jerman, fakultas pendidikan bahasa dan seni, UPI), 2015

³¹ Irwandani, Siti Juariah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran" (Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika 'Al-BiRuNi', maret (2016)

³² Ardian Asyhari, Helda Silvia, "pengembangan media pembelajaran berupa buletin dalam bentuk buku saku untuk pembelajaran IPA terpadu" (jurnal ilmiah pendidikan Fisika Al-Biruni' 05 (1) 1-13 tahun 2016

Sangira. Proses pembelajaran dapat mencapai efisiensi dan efektifitas.³³

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti di atas terbukti bahwa media pembelajaran *Scrapbook* yang efektif dan efisien menunjang respon yang baik dari peserta didik, namun pengembangan oleh para ahli di atas belum ada yang meneliti terkait pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada materi IPA khususnya fisika sehingga menurut peneliti media pembelajaran *scrapbook* yang memiliki banyak variasi gambar dan warna akan juga bermanfaat dalam menunjang pembelajaran IPA dan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dalam pembelajaran fisika di kelas ix dilakukan.

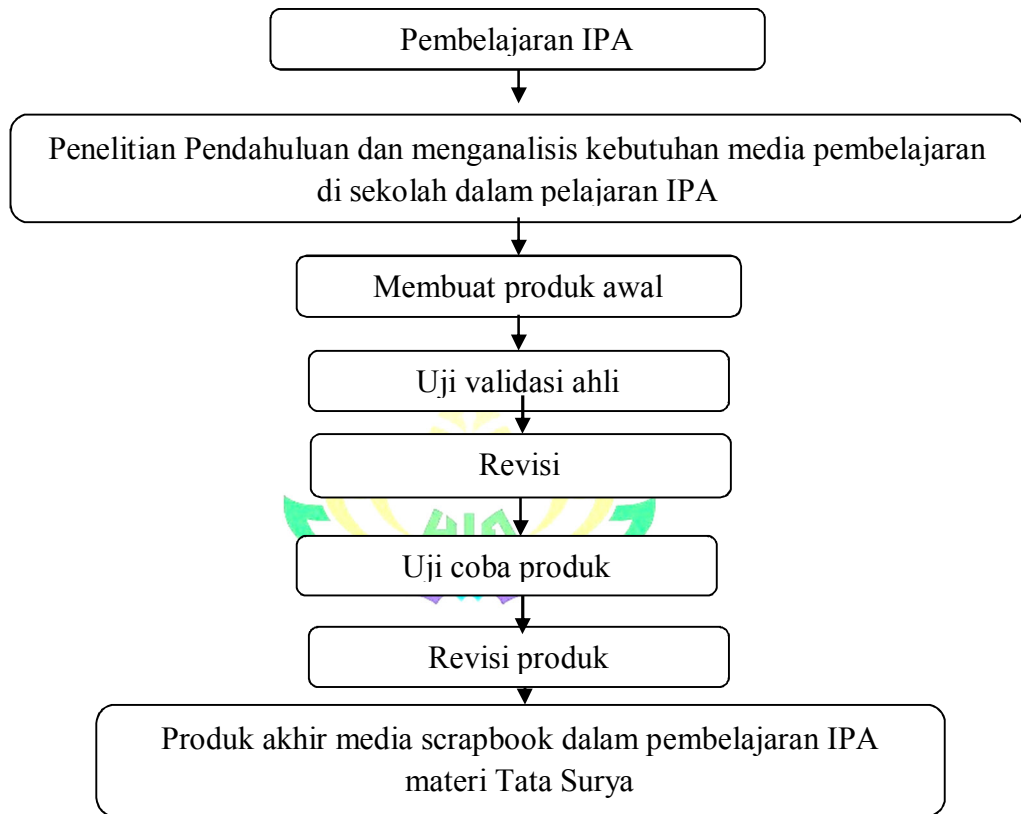
C. Kerangka Pemikiran dan Desain Media

1. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang masalah dan pandangan teoritis yang telah dikemukakan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* merupakan unsur yang sangat penting. Penggunaan media *scrapbook* pada pembelajaran fisika dalam suatu sekolah dapat mempermudah alur pembelajaran IPA dikelas.

³³ Dedynggego, Mohammad, Moh.Affan, “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif 3d Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Sangira” (Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer) VOL 1 No.2 Juli-Desember 2015

Gambar 2.2 Kerangka Berfikir



Dari bagan di atas dijelaskan bahwa pada pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dibutuhkan media pembelajaran yang dapat di jalankan dikelas, media yang unik dan menarik bertujuan untuk menunjang pembelajaran IPA khususnya fisika dikelas, agar dapat memahami konsep fisika. Setelah menganalisis masalah dan memperoleh solusi berupa media pembelajaran yang dapat diterapkan, kemudian membuat produk awal yang merupakan gambaran awal produk sebelum divalidasi oleh para ahli.

Kemudian melakukan validasi terhadap masing-masing ahli. Validasi dilakukan oleh pada ahli media, design dan guru mata pelajaran dikelas. Selanjutnya setelah melakukan validasi yaitu validasi ahli media dan guru mata pelajaran IPA atau fisika, serta uji respon kepada peserta didik maka dihasilkan produk yang telah direvisi dan produk akhir media pembelajaran Scrapbook yang unik, menarik, efektif dan efisien yang siap pakai.

2. Desain Media

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dikelas maupun diluar kelas, media yang fleksibel sehingga dapat digunakan dalam kondisi apapun.

Spesifikasi produk yang diharapkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat lebih memahami materi tentang IPA dan tidak hanya menduga-duga dan membayangkan tanpa ada gambaran. Dalam media *scrapbook* ini peserta didik dapat melihat unik dan indahnya buku dengan dikreasikan tidak hanya tulisan tetapi juga gambar dan hiasan yang ditempel di dalam produk tersebut. Gambaran awal yang diberikan dalam produk ini adalah untuk mempermudah pemahaman dan ketika peserta didik tidak dapat melakukan praktikum di dalam laboratorium dapat dilakukan di dalam kelas. Bentuk media tersebut seperti buku yang setiap lembarnya terdiri dari materi yang ada di dalam materi tata surya.

Gambar 2.3 rencana rancangan pembuatan



a. Perangkat Pembuatan Media

Tahap selanjutnya adalah pengkajian perangkat pembuatan media. Dalam pembuatan media *scrapbook* digunakan perangkat keras serta alat dan bahan yang digunakan terdapat dalam kehidupan sehari-hari kita, sebagai berikut:

1) Perangkat keras

Perangkat keras yang digunakan untuk membuat media ini adalah sebagai berikut:

- a. kertas karton padi
- b. gunting
- c. kertas hias
- d. mistar
- e. lem kertas

- f. penjepit
- g. spidol
- h. benang
- i. kertas warna
- j. karton warna

b. Desain Produk

Setelah mengumpulkan informasi, selanjutnya penulis membuat produk awal media *scrapbook* dalam pembelajaran fisika, sehingga bermanfaat bagi pihak sekolah dan peserta didik untuk meningkatkan dan mempermudah pembelajaran IPA dikelas. Pada perancangan media *scrapbook* dalam pembelajaran fisika, penulis menggunakan beberapa sumber buku, *web*, dan *video youtube* sebagai panduan materi.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran *scrapbook* ini adalah sebagai berikut;

- a). Membuat rancangan media
 - b). Mengumpulkan bahan-bahan yang di butuhkan
- 1) Membuat desain awal *scrapbook*, dengan menentukan tema dan materi yang akan digunakan.
 - 2) Membuat desain isi per-lembar dengan menambahkan gambar-gambar hias.
 - 3) Menggunting kertas karton padi sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan untuk sampul dan untuk bagian isi.

- 4) Menggunting kertas hias sesuai dengan bentuk hiasan dan menggunting benang sesuai kebutuhan.
- 5) Menentukan tampilan sampul dan isi buku dengan menghias dan aksesoris *scrapbook* yang menyangkut dengan materi pembelajaran fisika.
- 6) Mencari variasi gambar disetiap lembar kertas dan kontras warna agar mudah dipahami peserta didik.
- 7) Memasukkan atau menempelkan hiasan dan kertas yang telah dgunting ke sampul dan masing-masing lembar buku.
- 8) Menghias buku secantik dan seunik mungkin sehingga menarik untuk digunakan.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak dan berkualitas
2. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran scrapbook.

B. Tempat dan waktu penelitian

Lokasi yang menjadi tempat uji coba peserta didik ada di beberapa sekoah antara lain :

1. SMPN 13 Bandar Lampung
2. SMPN 21 Bandar Lampung
3. Mts Muhammadiyah Bandar Lampung

C. Karakteristik sasaran penelitian

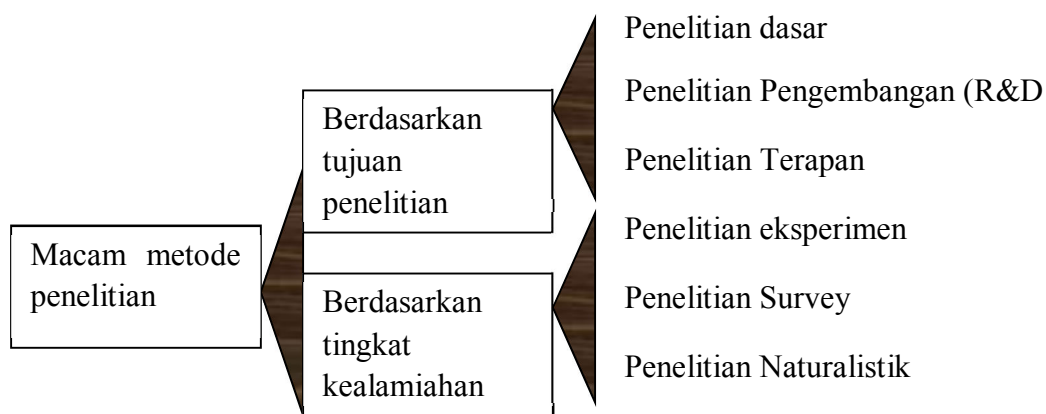
Pembelajaran di dalam kelas berada peserta didik yang menerima materi atau pembelajaran dalam prosesnya di dalam kelas, dan pemahaman materi di dalam kelas lebih spesifik kepada peserta didik yang cenderung bosan dan monoton dengan pembelajaran yang itu-itu saja. Maka dengan demikian karakteristik sasaran peserta didik yang

selalu menuntut untuk lebih kreatif dan variatif dalam melakukan pembelajaran ini sasaran penelitian ini berada pada peserta didik.

D. Pendekatan dan Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan *cara ilmiah* untuk mendapatkan data dengan *tujuan* dan *kegunaan* tertentu. Jenis-jenis metode penelitian diklasifikasikan berdasarkan, tujuan, dan tingkat kealamiahannya (*natural setting*) obyek yang diteliti. Berdasarkan tujuan metode penelitian dapat di klasifikasikan menjadi penelitian dasar (*basic reseach*), penelitian terapan (*applied and research*), dan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Selanjutnya berdasarkan tingkat kealamiahannya, metode penelitian dapat dikelompokkan menjadi metode penelitian eksperimen, survey dan naturalistik. Hal ini terdapat pada gambar. 1.1 berikut:

Gambar 3.1 macam-macam metode penelitian berdasarkan tujuan dan tingkat kealamiahannya tempat penelitian.³⁴



³⁴ Sugiono, *metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan R&D*, (Jakarta : Alfabeta, 2011) h.

Berdasarkan dari tujuan penelitian yang dibagi menjadi 3. Peneliti memilih menggunakan metode penelitian pengembangan (R & D).

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.³⁵ Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat di pertanggung jawabkan.³⁶ Tujuan metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dalam menguji keefektifan produk tersebut, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.³⁷ Penelitian ini harus menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media *scrapbook* dalam pembelajaran fisika pada materi tata surya. Media ini juga dapat

³⁵ Ibid, h. 297

³⁶ Sugiono, *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. (Bandung : Alfabeta, 2013). h. 298.

³⁷ Ibid, h. 297

digunakan untuk guru sekolah dan peserta didik untuk memahami pembelajaran fisika dengan mengenali konsep awal dari *scrapbook*.

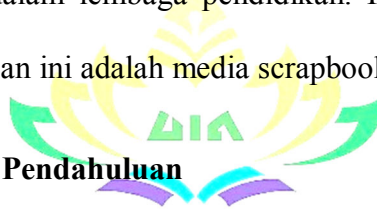
Subjek uji coba dalam penelitian adalah peserta didik kelas VIII (sembilan).

E. Langkah-langkah pengembangan media

Prosedur penelitian yang digunakan dengan berpedoman dengan desain penelitian dari Borg and Gall pada tahun 1998. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran fisika yang dimanfaatkan juga untuk meningkatkan pemahaman tentang konsep awal fisika dan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran IPA khususnya fisika yang berimbas dengan kemajuan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan Model *Borg and Gall*. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan sepuluh tahapan untuk produk sampai pada produk akhir hingga dapat diterapkan dalam lembaga pendidikan. Tetapi, penulis membatasi langkah-langkah penelitian pengembangan dari sepuluh tahapan menjadi tujuh tahapan di karenakan mengingat waktu yang tersedia dan kesempatan yang terbatas. Prosedur yang dilakukan penulis :

Model ini memiliki langkah-langkah pengembangan yang sesuai dengan penelitian pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan beberapa uji ahli seperti uji, uji desain, dan uji coba produk di lapangan untuk menguji keefektifan dan kebermanfaatan suatu produk. Dalam penelitian pengembangan ini dibutuhkan tujuh tahapan pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan. Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah media scrapbook dalam pembelajaran IPA.



1. Penelitian Pendahuluan

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran *scrapbook* adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan berupa observasi awal dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada saat peneliti melaksanakan kegiatan penyebaran angket pada bulan tanggal 10 januari 2016.

Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah pada peserta didik kelas delapan sekolah menengah pertama yang memiliki kemampuan berfikir yang kreatif serta rasa ingin tahu yang tinggi dalam segala hal sehingga jika diterapkan media *scrapbook* dalam pembelajaran IPA khususnya fisika. Serta belum adanya

media pembelajaran yang unik dan menarik untuk pembelajaran fisika agar efektif dan efisien untuk meningkatkan pemahaman konsep dan minat peserta didik dalam pembelajaran fisika, sehingga diperlukan pengembangan media *scrapbook* dalam pembelajaran fisika pada materi tata surya.

2. Perencanaan Pengembangan Media

Media *Scrapbook* ini dapat menjadi salah satu penyampai informasi dalam proses pembelajaran yang variatif dan seperti biasanya. Keterlibatan dari berbagai pakar dalam pengembangan media ini untuk memvalidasi media pembelajaran untuk merevisi media sehingga menjadi media yang layak digunakan.

3. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses atau kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk media *scrapbook* dalam pembelajaran fisika sudah dikategorikan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam hal pembelajaran di dalam kelas. Validasi ini dikatakan sebagai validasi rasional, karena validasi ini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Pada tahapan validasi desain produk awal di konsultasikan kepada tim ahli yang terdiri dari ahli desain grafis, ahli media dalam pembelajaran serta pengguna yaitu guru dan peserta didik.

Ahli desain menganalisis dan melihat ketepatan gambar dan warna yang ada pada media pembelajaran *scrapbook*. Sedangkan ahli media menganalisis dan mengkaji dari segi tampilan, tata letak teks dan gambar, kesesuaian jenis huruf dan ukurannya, kesesuaian warna serta pemilihan *background*. Setelah produk awal sudah divalidasi oleh para ahli, maka dapat diketahui kekurangan-kekurangan dari media pembelajaran *scrapbook* dan kemudian melakukan revisi awal. Ketika validasi awal sudah dilakukan, maka dilakukan validasi kembali oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan media dan memberikan angket kepada peserta didik mengenai tanggapan mereka terhadap media pembelajaran *scrapbook* yang sedang dikembangkan.

Tabel 3.1 Daftar tim validasi produk

No	Nama	Bidang Keahlian
1	Sri Latifah M. Si	Ahli materi
2	Ardian Asyhari M.Pd	
3	Rahma Diani M.Pd	
4	Mukarramah Mutari M.Pd	Ahli media
5	Welly Anggraini M. Si	
6	Sodikin M. Pd	

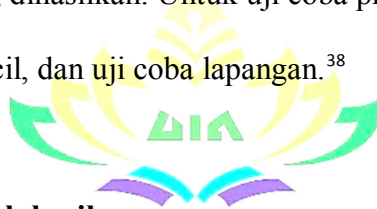
4. Perbaikan Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli desain, maka dapat diketahui kelemahan atau kekurangan dari media pembelajaran *scrapbook*

tersebut. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik dan efektif.

5. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk ditujukan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efektifitas, efisiensi dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Untuk uji coba produk dilakukan dengan cara uji kelompok kecil, dan uji coba lapangan.³⁸



a. Uji kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil akan dilakukan pada 10 peserta didik sekolah menengah pertama kelas IX, pada uji coba ini masing-masing responden di berikan angket yang terdiri dari 10 kriteria pertanyaan.

b. Uji lapangan Luas

Uji coba lapangan akan dilakukan di sekolah menengah pertama. Selanjutnya, Uji coba dilakukan kepada peserta didik sekolah yaitu SMPN 13 Bandar Lampung yang diteliti berjumlah 20 peserta didik. Pada uji coba ini masing-masing responden di berikan angket yang terdiri dari kriteria pertanyaan.

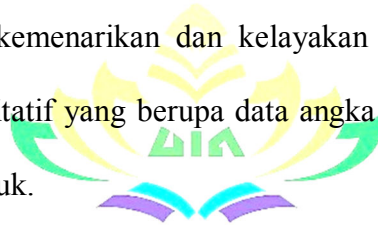
³⁸ Arief S. Sadiman et al, "Media Pendidikan" (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2012), h.183

6. Revisi Produk

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli desain, ahli media pembelajaran dan ahli materi, maka dapat diketahui kelemahan dari produk tersebut. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

A. Jenis Data

Jenis data yang di peroleh dari hasil penelitian ini ialah data kualitatif yang berupa data kemenarikan dan kelayakan produk, kemudian di ubah menjadi data kuantitatif yang berupa data angka dari skor nilai kemenarikan dan kelayakan produk.



B. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini ialah menggunakan lembar validasi dan lembar angket.

1. Lembar validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *scrapbook* dan instrumen yang telah dirancang valid atau tidak. Lembar validasi pada penelitian ini terdiri atas 3 macam yaitu:

a. Lembar validasi desain

Lembar validasi desain grafis berisi tahapan menganalisis dan melihat ketepatan gambar dan warna media pembelajaran *scrapbook*.

b. Lembar Validasi Media pembelajaran

Lembar Validasi Media pembelajaran berisi tentang menganalisis dan mengkaji dari segi tampilan, tata letak teks dan gambar, kesesuaian jenis huruf dan ukurannya, kesesuaian warna serta pemilihan *background*.

c. Lembar Validasi Pengguna (guru dan peserta didik)

Lembar validasi pengguna ditujukan kepada guru dan peserta didik bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dikembangkan dirasa valid atau tidak dalam hal keringanan media ini dalam pembelajaran fisika serta kemudahan dalam penggunaan media.

C. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari kuesioner (angket).

a. Kuesioner (angket)

Tabel. 3.2 pensekoran

Pada tehnik ini peneliti memberikan angket menggunakan skala likert kepada ahli desain grafis, ahli pembela	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2

SK (Sangat Kurang)	1
--------------------	---

- a. Menghitung persentase kelayakan dari setiap setiap aspek dengan rumus :

$$x_i = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100 \%$$

Keterangan:

S_{max} = Skor maksimal

$\sum S$ = Jumlah skor

x_i = Nilai kelayakan angket tiap aspek

- b. Menghitung persentase rata-rata seluruh responden :

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata akhir

x_i = Nilai kelayakan angket tiap aspek

n = Banyaknya pernyataan

- c. Mengubah skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai kualitatif yang sesuai dengan kriteria penilaian pada tabel 3.3 :

Tabel 3.3 Skala Kelayakan media pembelajaran *scrapbook*.⁴⁰

³⁹ *Ibid.*, h. 95

⁴⁰ *Ibid*

Skor kelayakan media pembelajaran	Kriteria
0 - 20 %	Sangat Kurang layak
20,01 % - 40 %	Kurang layak
40,01 % - 60 %	Cukup layak
60,01 % - 80 %	Layak
80,01 % - 100 %	Sangat layak

Dengan adanya tabel skala likert tersebut peneliti dapat melihat persentase hasil penilaian layak atau tidak produk untuk dijadikan sebagai media informasi.

1) Validasi pada peserta didik

Teknik analisis data langkah-langkah sebagai berikut :

- Mengubah hasil penilaian peserta didik yang masih dalam bentuk huruf di ubah menjadi skor dengan ketentuan yang dapat di lihat pada tabel 3.2 di atas.
- Menghitung persentase kelayakan dari setiap peserta didik dengan rumus :

Rumus skala likert⁴¹

$$x_i = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100\%$$

Keterangan:

S_{max} = Skor maksimal

$\sum S$ = Jumlah skor

⁴¹ *Ibid.*, h. 95

x_i = Nilai kelayakan setiap peserta didik

- c. Menghitung persentase rata-rata seluruh peserta didik dengan rumus;

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata akhir

x_i = Nilai kelayakan setiap peserta didik

n = Banyaknya peserta didik

- d. Mengubah skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai kualitatif yang sesuai dengan kriteria penilaian pada tabel skala kelayakan media pembelajaran.

Tabel 3.4. Aturan Pemberian Skor

Kategori	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Hasil rerata skor yang diperoleh dari penelitian diinterpretasikan dalam kriteria seperti pada tabel 2.⁴²

Tabel 3.5 interval penilaian kriteria ahli media, ahli materi, guru dan peserta didik

No	Rentang Skor	Kriteria
1	$X > 4,01$	Sangat Baik
2	$3,34 < X \leq 4,01$	Baik
3	$2,26 < X \leq 3,34$	Cukup
4	$1,99 < X \leq 2,26$	Kurang
5	$X \leq 1,99$	Sangat Kurang

Tabel
kriteria di atas

digunakan sebagai acuan melihat rerata skor penilaian dari ahli serta respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Kelayakan media atau respon guru serta siswa termasuk ke dalam kriteria sangat baik jika $X > 4,01$; baik jika $3,34 < X \leq 4,01$; Cukup jika $2,26 < X \leq 3,34$; Kurang jika $1,99 < X \leq 2,26$ dan Sangat Kurang jika $X \leq 1,99$.

⁴² Sartikaningrum, “Pengembangan media akutansi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X program keahlian akutansi siswa SMK Negeri 1 Tempel” skripsi program sarjana pendidikan universitas negeri (2013)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Media

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan dengan produk atau pengembangan media Scrapbook pada materi Tata Surya.

Penelitian pengembangan ini dilakukan di UIN Raden Intan Lampung untuk tahap validasi, SMPN 13 Bandar Lampung, SMPN 21 Bandar Lampung, dan Mts Muhammadiyah Bandar Lampung untuk tahap analisis dan uji coba dengan jumlah total subjek penelitian 45 siswa kelas IX. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada bulan November 2017. Prosedur penelitian pengembangan terdiri atas beberapa tahapan yang dijelaskan dalam tabel 4.1 berikut :

Tabel 4.1 waktu pelaksanaan penelitian pengembangan

No	Prosedur Pengembangan		Waktu Pelaksanaan
1	Potensi masalah	Observasi untuk mencari data	Maret 2017
2	Pengumpulan data	Mengkaji materi dan membuat media scrapbook	Maret 2017

3	Desain produk	Mendesain produk sesuai dengan materi dan konsep media	April- Mei 2017
4	Validasi produk	Uji ahli materi dan uji ahli media dan desain	September – Oktober 2017
5	Perbaikan produk	memperbaiki desain agar produk yang dihasilkan lebih menarik dan layak	Oktober – November 2017
6	Uji coba produk	Uji coba produk	November 2017
7	Revisi produk	memperbaiki desain agar produk yang dihasilkan lebih menarik dan layak untuk digunakan	November 2017

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa Scrapbook pada materi Tata Surya yang telah divalidasi, diujicobakan dan dilakukan perbaikan.

Tampilan final produk Scrapbook pada materi Tata Surya terdiri dari 10 lembar yang setiap lembarnya berisikan materi tentang Tata Surya dan pada setiap halamannya berisi sebagai berikut:

- 1) Daftar isi
- 2) Galaxy Bima Sakti

- 3) Tata Surya
- 4) Komponen tata Surya
- 5) Matahari
- 6) Planet – planet
- 7) Merkurius, Venus, Bumi
- 8) Mars, Jupiter, Saturnus
- 9) Uranus, Neptunus
- 10) Planet – planet kerdil
- 11) Kumpulan benda-benda langit
- 12) Bagian dari benda- benda langit
- 13) Pergerakan planet
- 14) Pergerakan bumi dan bulan mengelilingi matahari
- 15) Fase Bulan
- 16) Gerhana bulan dan gerhana matahari
- 17) Akibat dari rotasi dan revolusi bumi
- 18) Pengaruh radiasi matahari terhadap bumi
- 19) Daftar pustaka
- 20) Biodata penulis/penyusun

Tampilan final produk atau media yang telah dibuat

Gambar 4.1 produk Scrapbook



Hasil penelitian pengembangan ini adalah data tentang kebutuhan spesifik yang diperlukan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran Scrapbook pada materi Tata Surya, data kelayakan media tersebut yang diperoleh dari perhitungan angket saat validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta data respon guru dan peserta didik yang diperoleh dari perhitungan angket saat uji coba produk. Hasil tersebut dijelaskan pada poin selanjutnya.

B. Kelayakan Media

Langkah-langkah yang digunakan dalam menguji kelayakan media pembelajaran Scrapbook pada materi Tata Surya, disesuaikan dengan prosedur pengembangan model Brog and Gall dijelaskan sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Pemahaman konsep dalam pelajaran fisika yang memiliki banyak konsep dan teori. Pemahaman konsep yang menduga-duga, dan menghafal membuat peserta didik tidak dapat mempelajari dengan baik. Tingkat pemahaman dari peserta didik masih kurang menjadi perhatian para guru. Kemampuan peserta didik untuk menarik kesimpulan pada suatu kasus baru berdasarkan informasi umum yang sudah dimiliki sebelumnya masih kurang dikembangkan. Karena itu, peserta didik cenderung menghafalkan rumus saja tanpa adanya motivasi untuk memberikan kesimpulan dari apa yang mereka pahami. Pada tahap awal ini peneliti melakukan observasi ke sekolah.

2. Pengumpulan data

Pada tahap selanjutnya, peneliti melakukan observasi ke sekolah dan mengambil data dengan melakukan pra penelitian yaitu, melakukan wawancara kepada guru, dan pembagian angket atau kuisioner di lapangan. Dari hasil pra penelitian tersebut dihasilkan masih banyaknya peserta didik yang menggunakan cara menghafal dan buku paket. Untuk memahami konsep di dalam kelas dengan meminimalisir penggunaan buku paket dan variasi pembelajaran di dalam kelas dibutuhkan media yang dapat menarik peserta didik untuk membaca konsep pembelajaran fisika lebih efektif dan inovatif. Dengan demikian seperti yang telah dipaparkan oleh peneliti

sebelumnya, terkait pentingnya media pembelajaran yang inovatif dalam mata pelajaran fisika sebagai sarana penunjang peserta didik untuk belajar dan membaca materi fisika yang lebih menarik dan unik agar menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar. Berdasarkan hasil tersebut dapat di peroleh produk scrapbook yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam melakukan pembelajaran fisika.

3. Desain Produk

Produk ini di desain dengan menggunakan keterampilan lipatan kertas serta hasil gambar yang diperoleh dari sumber yang sering melakukan pengamatan di luar angkasa seperti NASA, ESA dan BSE. Produk berbentuk seperti buku tetapi di setiap lembar buku tersebut menerangkan tentang materi-materi tata surya.

- 1) Daftar isi
- 2) Galaxy Bima Sakti
- 3) Tata Surya
- 4) Komponen tata Surya
- 5) Matahari
- 6) Planet – planet
- 7) Merkurius, Venus, Bumi
- 8) Mars, Jupiter, Saturnus
- 9) Uranus, Neptunus

- 10) Planet – Planet Kerdil
- 11) Kumpulan benda-benda langit
- 12) Bagian dari benda- benda langit
- 13) Pergerakan Planet
- 14) Pergerakan bumi dan bulan mengelilingi matahari
- 15) Fase Bulan
- 16) Gerhana bulan dan gerhana matahari
- 17) Akibat dari rotasi dan revolusi bumi
- 18) Pengaruh radiasi matahari terhadap bumi
- 19) Daftar pustaka

4. Validasi produk

a. Validasi Ahli

1) Validasi Ahli Media

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian adalah 3 dosen UIN Raden Intan Lampung yang memiliki kompetensi di bidang media, yaitu Ibu Mukarramah Mustari, M.Pd., Ibu Welly Anggraini, M.Si., dan Sodikin, M.Pd. Validasi ahli media dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian, yaitu aspek rekayasa media. Hasil penilaian kelayakan aspek rekayasa media oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4.2. Hasil penilaian kelayakan aspek rekayasa media oleh ahli media

No.	Aspek Rekayasa Media	Rerata Skor	Kriteria
1	Keefektifan dalam penggunaan	4,00	Baik
2	Keefisienan dalam pengembangan	4,00	Baik
3	Reliabilitas (kehandalan dalam pemakaian)	4,00	Baik
4	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	4,33	Sangat Baik
5	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan)	4,00	Baik
6	Ketepatan memilih media	4,00	Baik
7	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4,00	Baik
8	Reusabilitas (dapat digunakan kembali)	4,33	Sangat Baik
9	kemenarikan media	4,67	Sangat Baik
10	kepraktisan sebagai media	4,33	Sangat Baik
Total		41,67	
Rerata Skor		4,63	Sangat Baik

Tabel 4.3. Hasil penilaian kelayakan aspek komunikasi visual oleh ahli media

No.	Aspek Komunikasi Visual	Rerata Skor	Kriteria
1	Komunikatif (bahasa mudah dipahami)	4,00	baik
2	Kreatif dan inovatif (bahan ajar menarik)	4,00	baik
3	Kesederhanaan	4,33	Sangat baik
4	Pemilihan jenis huruf	4,00	baik
5	Pemilihan ukuran huruf	3,67	baik
6	Pengaturan jarak	3,67	baik
7	Keterbacaan teks	4,33	Sangat baik
8	Ketepatan penempatan gambar	4,00	baik
9	Keseimbangan proporsi gambar	4,00	baik
10	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	4,00	baik
11	Pengaturan tata letak	4,00	Sangat baik
Total		40	
Rerata Skor		3,64	Baik

Berdasarkan tabel 4.2 dan 4.3 diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek rekayasa media dan komunikasi visual diperoleh rerata skor 4.63

yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik” dan 3.64 termasuk dalam kriteria “baik”. Selain dalam bentuk tabel, rerata skor penilaian kelayakan aspek rekayasa media dan komunikasi visual juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut

Diagram 4.1 Rerata Skor Penilaian Aspek Rekayasa Media oleh Ahli Media

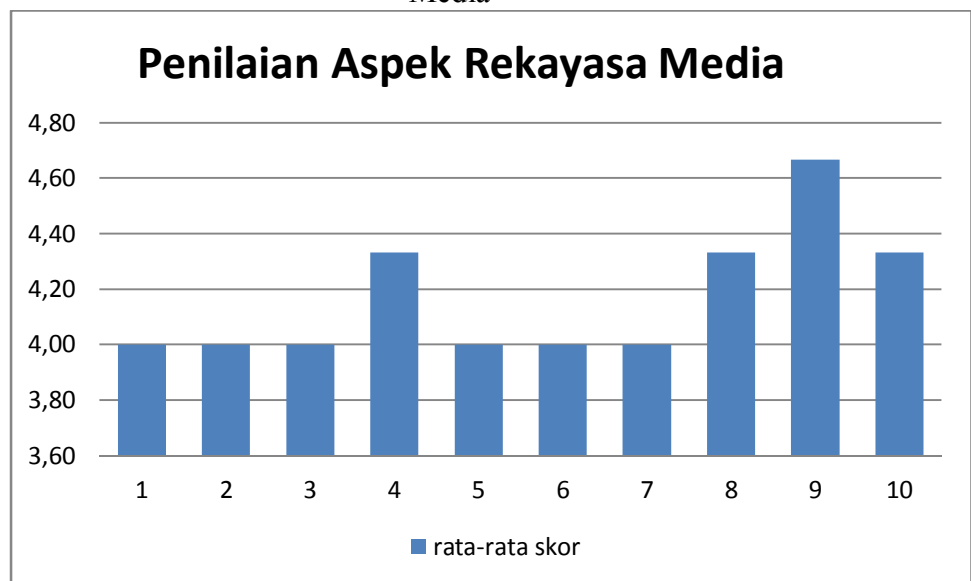
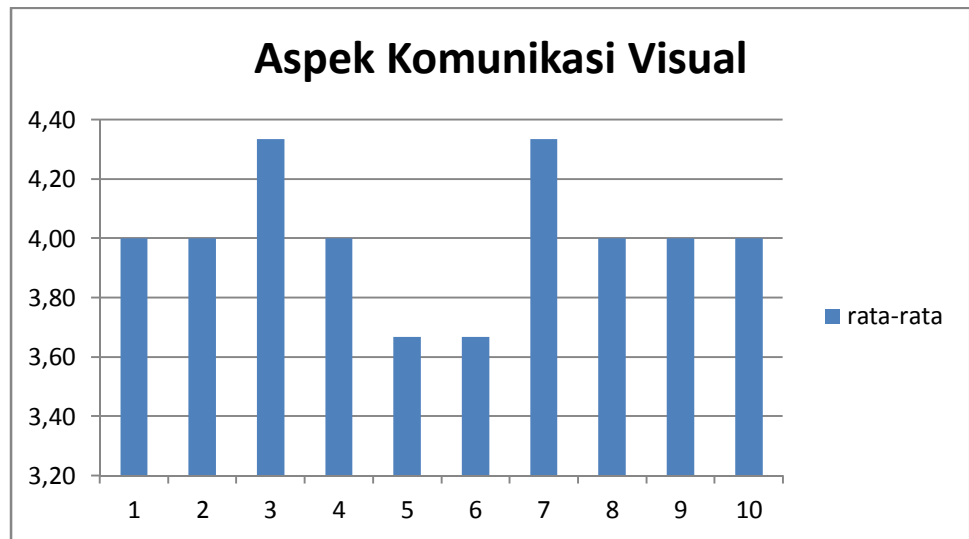


Diagram 4.2 Rerata Skor Penilaian Aspek Komunikasi Visual



Pada diagram dapat dilihat bahwa terdapat tiga pernyataan yang mendapatkan penilaian terendah dari pernyataan lainnya yaitu keefektifan dalam pengembangan, keefisienan dalam penggunaan, dan reliabilitas (kehandalan dalam pemakaian) yang masing-masing mendapat rerata skor 4.00 yang termasuk kriteria “Baik”. Selain itu, terdapat satu pernyataan yang mendapatkan penilaian tertinggi, yaitu kemenarikan media memperoleh rerata skor 4.67 dan termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”.

Dalam diagram aspek komunikasi visual keterbacaan teks mendapatkan skor tertinggi 4.33 yang termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Pada pemilihan huruf dan pengaturan jarak mendapatkan skor 3,67 termasuk dalam kriteria “baik” dan merupakan skor terendah dari aspek komunikasi visual.

Selain memberikan penilaian, ahli media juga memberikan komentar dan saran yang dijadikan dasar untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan. Komentar dan saran tersebut antara lain sebagai berikut:

- a. Perkuat lagi bahan-bahan yang dipergunakan
- b. Diperjelas petunjuk penggunaannya
- c. Rapikan potongan kertas di dalamnya
- d. Gunakan bahan yang tahan lama
- e. Ukuran huruf, dan ukuran buku diperbesar.

2) Validasi Ahli Materi

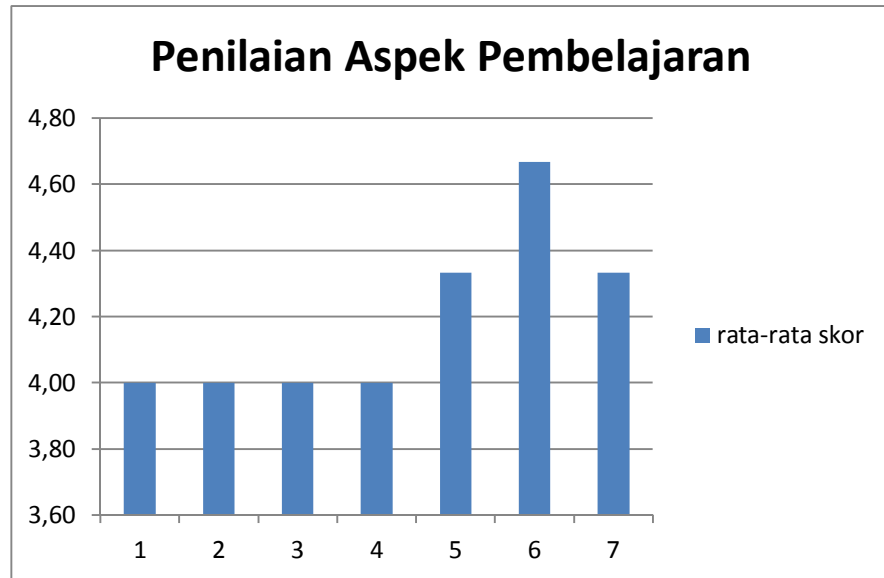
Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian adalah 3 dosen program studi pendidikan fisika UIN Raden Intan Lampung yang memiliki kompetensi sesuai dengan pokok bahasan dalam media yang dikembangkan, yaitu Tata Surya. Tiga validator tersebut antara lain adalah Bapak Ardian Asyhari, M.Pd., Rahma Diani, M.Pd., dan Ibu Sri Latifah, M.Sc. Validasi ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian yang terdiri dari satu aspek, yaitu aspek pembelajaran. Hasil penilaian kelayakan aspek pembelajaran oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini.

Tabel 4.4. Hasil penilaian kelayakan aspek pembelajaran oleh ahli materi

No.	Aspek Pembelajaran	Rerata Skor	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4,00	Baik
2	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	4,00	Baik
3	kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4,00	Baik
4	Aktualitas materi yang disajikan	4,00	Baik
5	Materi mudah dipahami	4,33	Sangat Baik
6	Keruntutan alur pikir	4,67	Sangat Baik
7	Ketepatan dalam menggunakan istilah dan pernyataan	4,33	Sangat Baik
Total		29,3	
Rerata Skor		4,19	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek pembelajaran diperoleh rerata skor 4.19 yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”. Selain dalam bentuk tabel, rerata skor penilaian kelayakan aspek pembelajaran juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

Diagram 4.3 Rerata Skor Penilaian Aspek Pembelajaran oleh Ahli Materi



Pada diagram dapat dilihat bahwa terdapat dua pernyataan yang mendapatkan penilaian terendah dari pernyataan lainnya, yaitu kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran, kesesuaian dengan materi pembelajaran dan aktualisasi dengan materi yang disajikan, masing-masing rerata skor 4.00 yang termasuk ke dalam kriteria “Baik”. Selain itu, terdapat tiga pernyataan yang mendapatkan penilaian tertinggi, yaitu Materi mudah dipahami dengan skor rata-rata 4,33, keruntutan alur pikir 4,67, dan ketepatan dalam menggunakan istilah dan pernyataan 4,33 yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”.

Selain memberikan penilaian, ahli materi juga memberikan komentar dan saran yang dijadikan dasar untuk memperbaiki media

pembelajaran yang dikembangkan. Komentar dan saran tersebut antara lain sebagai berikut:

- a. Tambahkan ciri khas masing-masing planet
- b. Tambahkan pengetahuan umum
- c. Daftar isi dan daftar pustaka
- d. Lengkapi, ada gambar ada keterangan

5. Perbaikan Desain

1) Ahli Media

Berdasarkan komentar dan saran dari ahli media, maka peneliti melakukan perbaikan pada media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut ini tampilan media sebelum dan setelah dilakukan perbaikan atau revisi.

- a. Bahan yang digunakan kuat dan tidak mudah robek
- b. Petunjuk penggunaan telah diperjelas
- c. Potongan kertas yang digunakan telah dirapikan
- d. Bahan yang digunakan tahan lama
- e. Huruf yang digunakan diperjelas dan lebih besar untuk font hurufnya

2) Ahli Materi

Berdasarkan komentar dan saran dari ahli media, maka peneliti melakukan perbaikan pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Berikut ini tampilan media sebelum dan setelah dilakukan perbaikan atau revisi :

- b. ada tambahan daftar isi dan daftar pustaka
- c. ciri khas masing-masing planet
- d. setiap gambar telah memiliki keterangan

6. Uji Coba Produk

Tahapan uji coba yang dilakukan peneliti adalah uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Namun sebelum melakukan uji coba, peneliti juga melibatkan guru Fisika SMPN 21 Bandar Lampung Ibu Elfanelis, S.Pd, SMPN 13 Bandar Lampung Ibu Sri Retno Hartati S.Pd, Mts Muhammadiyah Ibu Dwi S.Pd, untuk menilai media yang telah dikembangkan dari aspek pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual. Pertimbangan peneliti melibatkan guru fisika untuk menilai media yang telah dikembangkan dikarenakan guru sebagai calon pengguna dan pada pelaksanaan pembelajaran memahami kuantitas pembahasan materi yang disampaikan ke peserta didik. Hasil penilaian aspek pembelajaran oleh guru fisika dapat dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut.

Tabel 4.5. Hasil penilaian kelayakan aspek pembelajaran oleh guru Fisika

No.	Aspek Pembelajaran	Rerata Skor	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4.0	Baik
2	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	4.0	Baik
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4.0	Baik
4	Aktualitas materi yang disajikan	4.0	Baik
5	Materi mudah untuk dipahami	4.3	Sangat Baik
6	Keruntutan alur pikir	4.3	Sangat Baik
7	Ketepatan dalam menggunakan istilah dan pernyataan	4.0	Baik
Total		29	
Rerata Skor		4,10	Baik

Hasil penilaian aspek rekayasa media oleh guru fisika dapat dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut.

Tabel 4.6. Hasil penilaian kelayakan aspek rekayasa media oleh guru Fisika

No.	Aspek Rekayasa Media	Rerata Skor	Kriteria
8	Kemudahan dalam pengelolaan	3.7	Baik
9	Kemudahan dalam penggunaan	4.3	Sangat Baik
10	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4.0	Baik
Total		12,0	

Rerata	4,0	Baik
---------------	-----	-------------

Hasil penilaian aspek komunikasi visual oleh guru fisika dapat dilihat pada tabel 4.7 sebagai berikut.

Tabel 4.7. Hasil penilaian kelayakan aspek komunikasi visual oleh guru Fisika

No.	Aspek Komunikasi Visual	Rerata Skor	Kriteria
11	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)	4.3	Sangat Baik
12	Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, dan unik)	4.3	Sangat Baik
13	Sederhana	3.7	Baik
14	Tampilan umum	4.3	Sangat Baik
15	Pemilihan warna	4.0	Baik
16	Pemilihan gambar yang sesuai	4.3	Sangat Baik
17	Tata letak dan susunan huruf	4.0	Baik
18	Keterbacaan teks	4.0	Baik
19	Kerapian desain	4.0	Baik
20	Kemenarikan desain	4.0	Baik
Total		41.0	
Rerata Skor		4.1	Baik

Berdasarkan tabel 4.7 diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek pembelajaran diperoleh rerata skor 4.1 yang termasuk ke dalam kriteria “Baik”. Selain dalam bentuk tabel, rerata skor penilaian kelayakan aspek pembelajaran oleh guru fisika juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

Diagram 4.4 Rerata Skor Penilaian Aspek Pembelajaran oleh Guru Fisika



Pada diagram dapat dilihat bahwa terdapat dua pernyataan yang mendapatkan penilaian tertinggi dari pernyataan lainnya, yaitu materi yang mudah di pahami dan keruntutan alur pikir dengan masing-masing rerata skor 4,3 yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”.

Berdasarkan tabel 4.7 diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek rekayasa media diperoleh rerata skor 4.0 yang termasuk ke dalam kriteria “Baik”. Selain dalam bentuk tabel, rerata skor penilaian kelayakan aspek rekayasa media oleh guru fisika juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

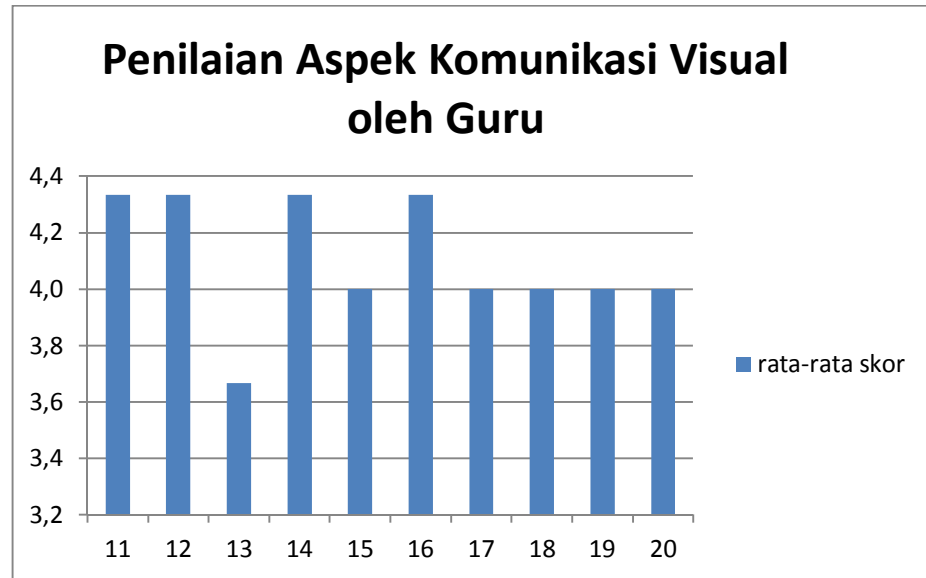
Diagram 4.5 Rerata Skor Penilaian Aspek Rekayasa Media oleh Guru Fisika



Pada diagram dapat dilihat bahwa terdapat satu pernyataan yang mendapatkan penilaian tertinggi dari pernyataan lainnya, yaitu kemudahan dalam penggunaan dengan rerata skor 4,3 yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”. Sedangkan dua pernyataan lainnya, yaitu kemudahan dalam pengelolaan, dan kejelasan petunjuk media diperoleh rerata skor 3,7 yang termasuk ke dalam kriteria “Baik”.

Berdasarkan tabel 4.8 diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek komunikasi visual diperoleh rerata skor 4.10 yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”. Selain dalam bentuk tabel, rerata skor penilaian kelayakan aspek komunikasi visual oleh guru fisika juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

Diagram 4.6 Rerata Skor Penilaian Aspek Komunikasi Visual oleh Guru Fisika



Pada diagram dapat dilihat bahwa terdapat empat pernyataan yang mendapatkan penilaian tertinggi dari pernyataan lainnya, yaitu komunikatif, kreatif, tampilan umum dan pemilihan gambar yang sesuai dengan rerata skor 4,30 yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”.

Setelah mendapatkan penilaian dari guru fisika, peneliti melakukan uji coba media pembelajaran Scrapbook pada materi Tata Surya yang dikembangkan. Uji coba yang dilakukan oleh peneliti adalah uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Pada tahap ini, peneliti melibatkan peserta didik SMPN 21 Bandar Lampung, SMPN 13 Bandar Lampung, dan MTs Muhammadiyah Bandar Lampung untuk menilai media yang telah dikembangkan dari aspek

pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual. Pertimbangan peneliti melibatkan peserta didik untuk menilai media yang telah dikembangkan dikarenakan peserta didik adalah calon pengguna media yang dikembangkan. Hasil penilaian peserta didik pada saat uji coba adalah sebagai berikut.

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 15 peserta didik SMP, yaitu 5 peserta didik SMPN 21 Bandar Lampung, 5 peserta didik SMPN 13 Bandar Lampung, dan 5 peserta didik Mts Muhammadiyah Bandar Lampung. Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan melalui angket respon siswa. Hasil penilaian aspek rekayasa media oleh siswa dapat dilihat pada tabel 4.8 sebagai berikut.

Tabel 4.8. Hasil penilaian aspek rekayasa media pada uji coba kelompok kecil

No.	Aspek Rekayasa Media	Rerata Skor	Kriteria
1	Kemudahan dalam pengelolaan	4.4	Sangat Baik
2	Kemudahan dalam penggunaan	4.6	Sangat Baik
3	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4.6	Sangat Baik

4	Variasi Media	4.7	Sangat Baik
Total		18.3	
Rerata Skor		4.6	Sangat Baik

Hasil penilaian aspek komunikasi visual oleh siswa dapat dilihat pada tabel 4.9 sebagai berikut :

Tabel 4.9. Hasil penilaian aspek komunikasi visual pada uji coba kelompok kecil

No.	Aspek Komunikasi Visual	Rerata Skor	Kriteria
5	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)	4.6	Sangat Baik
6	Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, dan unik)	4.7	Sangat Baik
7	Sederhana	4.1	Sangat Baik
8	Tampilan umum	4.6	Sangat Baik
9	Pemilihan warna	4.5	Sangat Baik
10	Pemilihan gambar yang sesuai	4.6	Sangat Baik
11	Tata letak dan susunan huruf	4.5	Sangat Baik
12	Keterbacaan teks	4.4	Sangat Baik
13	Kerapian desain	4.5	Sangat Baik

14	Kemenarikan desain	4.7	Sangat Baik
Total		45.2	
Rerata Skor		4.5	Sangat Baik

Hasil penilaian aspek pembelajaran oleh siswa dapat dilihat pada tabel 4.10 sebagai berikut.

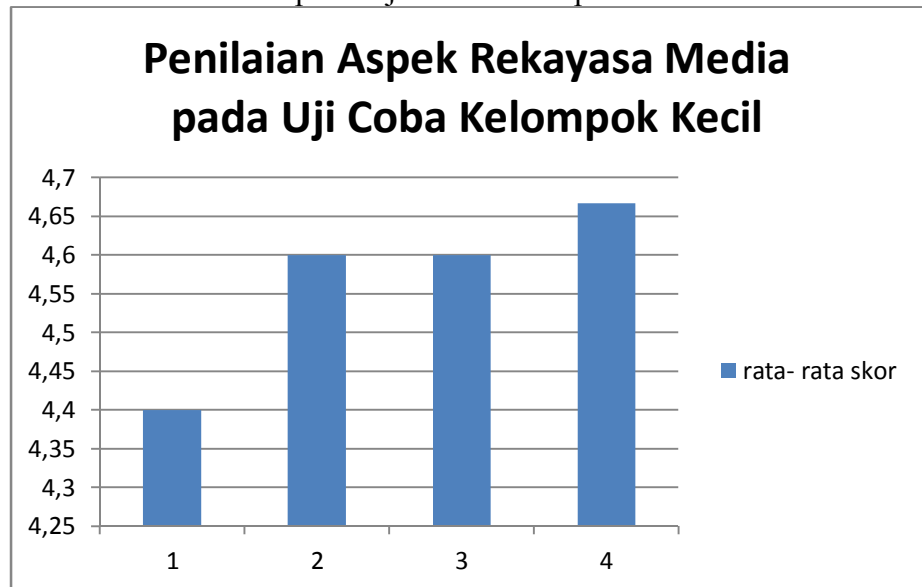
Tabel 4.10. Hasil penilaian aspek pembelajaran oleh siswa pada uji coba kelompok kecil

No.	Aspek Pembelajaran	Rerata Skor	Kriteria
15	Kesesuaian media dengan materi	4.7	Sangat Baik
16	Interaktivitas siswa dengan media	4.7	Sangat Baik
17	Penumbuhan motivasi belajar	4.5	Sangat Baik
18	Aktualitas (kesesuaian dengan kondisi sekarang)	4.3	Sangat Baik
19	Bahasa media yang mudah dipahami	4.8	Sangat Baik
20	Kejelasan dalam materi	4.5	Sangat Baik
Total		26.9	
Rerata Skor		4.48	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek rekayasa media diperoleh rerata skor 4.6 yang termasuk ke

dalam kriteria “Sangat Baik”. Selain dalam bentuk tabel, rerata skor penilaian aspek rekayasa media oleh siswa juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

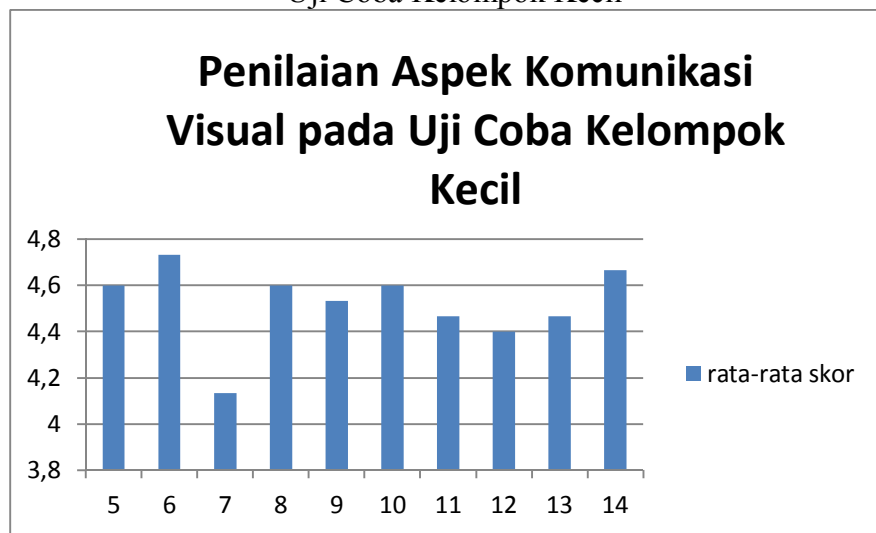
Diagram 4.7 Rerata Skor Penilaian Aspek Rekayasa Media pada Uji Coba Kelompok Kecil



Pada diagram dapat dilihat bahwa terdapat satu pernyataan yang mendapatkan penilaian terendah dari pernyataan lainnya, yaitu kemudahan dalam pengelolaan dengan rerata skor 4.4 yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”. Selain itu, terdapat tiga pernyataan yang mendapatkan penilaian tertinggi, yaitu kemudahan dalam penggunaan, kejelasan penggunaan dan variasi media dengan masing-masing rerata skor 4.6, 4.6 dan 4.7 yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”.

Berdasarkan tabel 4.10 diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek komunikasi visual diperoleh rerata skor 4.6 yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”. Selain dalam bentuk tabel, rerata skor penilaian aspek komunikasi visual oleh peserta didik juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

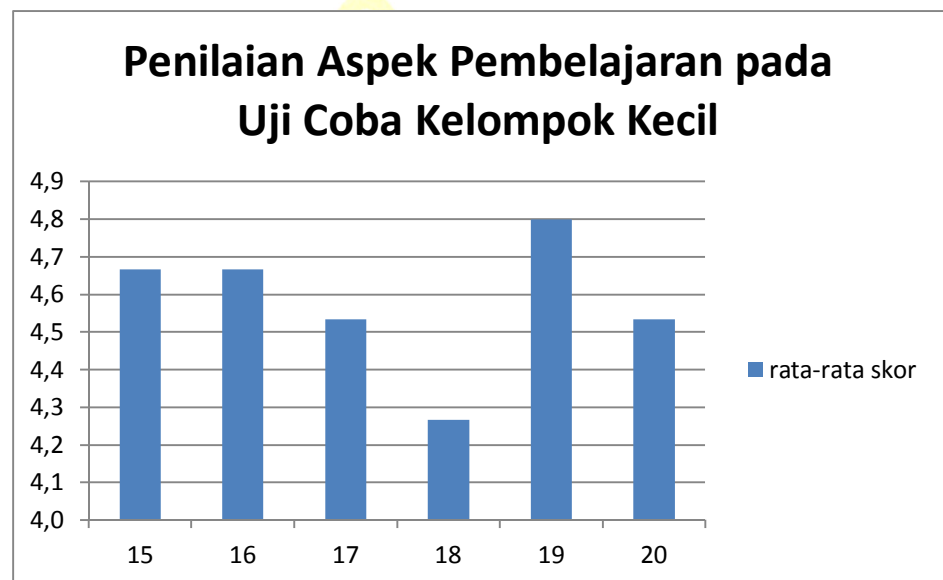
Diagram 4.8 Rerata Skor Penilaian Aspek Komunikasi Visual pada Uji Coba Kelompok Kecil



Pada diagram dapat dilihat bahwa terdapat satu pernyataan yang mendapatkan penilaian terendah dari pernyataan lainnya, yaitu keederhanaan dengan rerata skor 4.1 yang termasuk ke dalam kriteria “Baik”. Selain itu, terdapat satu pernyataan yang mendapatkan penilaian tertinggi, yaitu kreatif dan inovatif dengan rerata skor 4.7 yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”.

Berdasarkan tabel 4.11 diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek pembelajaran diperoleh rerata skor 4.6 yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”. Selain dalam bentuk tabel, rerata skor penilaian aspek komunikasi visual oleh siswa juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

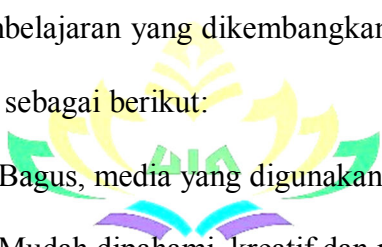
Diagram 4.9 Rerata Skor Penilaian Aspek Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil



Pada diagram dapat dilihat bahwa terdapat satu pernyataan yang mendapatkan penilaian terendah dari pernyataan lainnya, yaitu aktualitas (kesesuaian dengan kondisi sekarang) dengan rerata skor 4.2 yang termasuk ke dalam kriteria “Baik”. Selain itu, terdapat lima pernyataan yang mendapatkan penilaian tertinggi, yaitu kesesuaian

media dengan materi, interaktif peserta didik dengan media, penumbuhan motivasi belajar, bahasa pada media mudah dipahami, dan kejelasan dalam materi dengan rerata skor 4.7, 4.7, 4.5, 4.8 dan 4.5 yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”.

Selain memberikan penilaian, siswa pada uji coba kelompok kecil juga memberikan komentar tentang media pembelajaran yang dikembangkan. Komentar tersebut antara lain sebagai berikut:

- 
- a) Bagus, media yang digunakan menarik dan sangat suka
 - b) Mudah dipahami, kreatif dan menarik
 - c) Huruf yang digunakan diperbesar dan lebih jelas
 - d) Media yang digunakan mudah dipahami

2) Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan oleh 30 peserta didik SMPN 21 Bandar Lampung, SMPN 13 Bandar Lampung, dan Mts Muhammadiyah Bandar Lampung. Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan melalui angket respon peserta didik. Hasil penilaian aspek rekayasa media oleh siswa pada uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel 4.11 sebagai berikut.

Tabel 4.11. Hasil penilaian aspek rekayasa media pada uji coba lapangan

No.	Aspek Rekayasa Media	Rerata Skor	Kriteria
1.	Kemudahan dalam pengelolaan	4.5	Sangat Baik
2.	Kemudahan dalam penggunaan	4.4	Sangat Baik
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4.4	Sangat Baik
4.	Variasi Media	4.5	Sangat Baik
Total		17.90	
Rerata Skor		4.5	Sangat Baik

Hasil penilaian aspek komunikasi visual oleh siswa pada uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel 4.12 sebagai berikut.

Tabel 4.12. Hasil penilaian aspek komunikasi visual pada uji coba lapangan

No.	Aspek Komunikasi Visual	Rerata Skor	Kriteria
5	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)	4.5	Sangat Baik
6	Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, dan unik)	4.5	Sangat Baik
7	Sederhana	4.4	Sangat Baik
8	Tampilan umum	4.5	Sangat Baik
9	Pemilihan warna	4.5	Sangat Baik

10	Pemilihan gambar yang sesuai	4.4	Sangat Baik
11	Tata letak dan susunan huruf	4.5	Sangat Baik
12	Keterbacaan teks	4.5	Sangat Baik
13	Kerapian desain	4.6	Sangat Baik
14	Kemenarikan desain	4.7	Sangat Baik
Total		45.1	
Rerata Skor		4.5	Sangat Baik

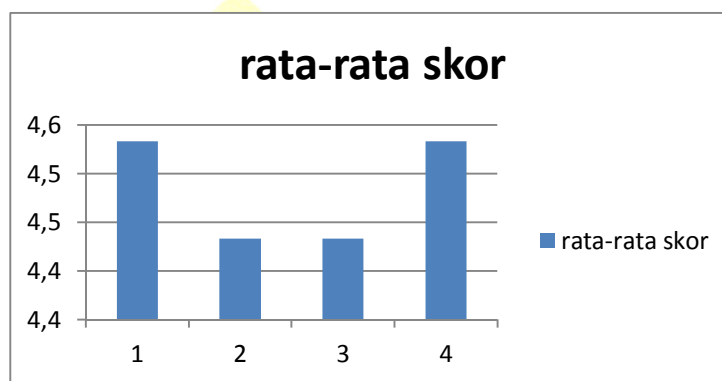
Hasil penilaian aspek pembelajaran oleh siswa pada uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel 4.13 sebagai berikut.

Tabel 4.13. Hasil penilaian aspek pembelajaran pada uji coba lapangan

No.	Aspek Pembelajaran	Rerata Skor	Kriteria
15	Kesesuaian media dengan materi	4.4	Sangat Baik
16	Interaktivitas siswa dengan media	4.4	Sangat Baik
17	Penumbuhan motivasi belajar	4.5	Sangat Baik
18	Aktualitas (kesesuaian dengan kondisi sekarang)	4.4	Sangat Baik
19	Bahasa media yang mudah dipahami	4.5	Sangat Baik
20	Kejelasan dalam materi	4.5	Sangat Baik
Total		26.8	Sangat Baik
Rerata Skor		4.5	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.12 diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek rekayasa media diperoleh rerata skor 4.5 yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”. Selain dalam bentuk tabel, rerata skor penilaian aspek rekayasa media oleh peserta didik juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

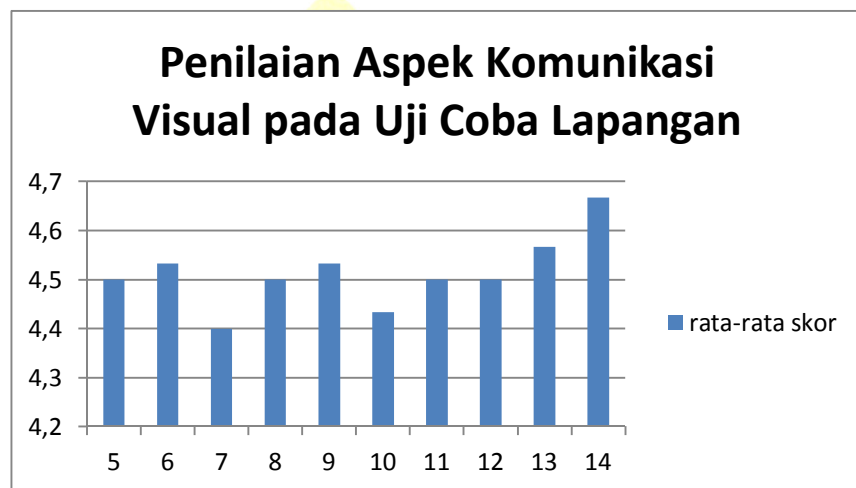
Diagram 4.10 Rerata Skor Penilaian Aspek Rekayasa Media pada Uji Coba Lapangan



Pada diagram dapat dilihat bahwa terdapat dua pernyataan yang mendapatkan penilaian terendah dari pernyataan lainnya, yaitu kemudahan dalam kejelasan dalam penggunaan dengan rerata skor 4.4 yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”. Selain itu, terdapat dua pernyataan yang mendapatkan penilaian tertinggi, yaitu kemudahan dalam pengelolaan dan variasi media dengan rerata skor 4.5 yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”.

Berdasarkan tabel 4.12 diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek komunikasi visual diperoleh rerata skor 4.5 yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”. Selain dalam bentuk tabel, rerata skor penilaian aspek komunikasi visual oleh siswa juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

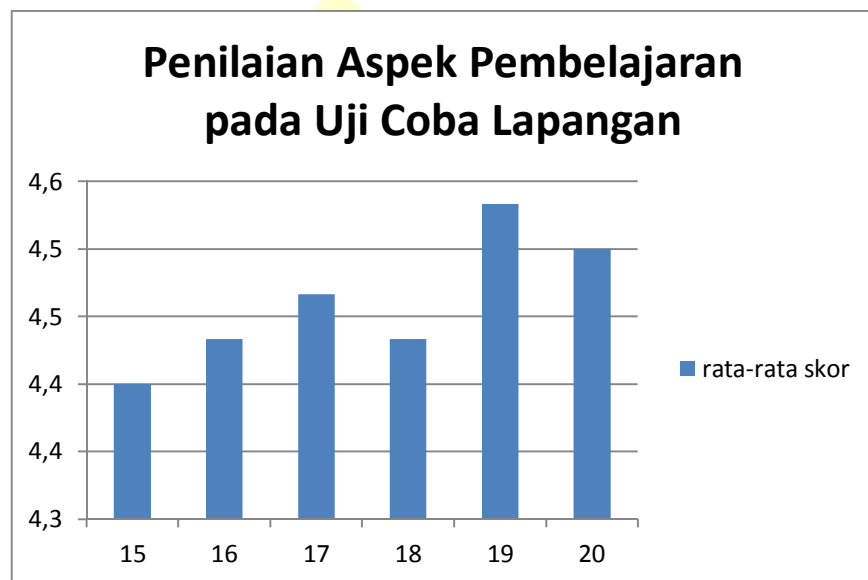
Diagram 4.11 Rerata Skor Penilaian Aspek Komunikasi Visual pada Uji Coba Lapangan



Pada diagram dapat dilihat bahwa terdapat satu pernyataan yang mendapatkan penilaian terendah dari pernyataan lainnya, yaitu sederhana dengan rerata skor 4.4 yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”. Selain itu, terdapat satu pernyataan yang mendapatkan penilaian tertinggi, yaitu kemenarikan desain dengan rerata skor 4.7 yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”.

Berdasarkan tabel 4.12 diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek komunikasi visual diperoleh rerata skor 4.63 yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”. Selain dalam bentuk tabel, rerata skor penilaian aspek komunikasi visual oleh siswa juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

Diagram 4.12 Rerata Skor Penilaian Aspek Pembelajaran pada Uji Coba Lapangan



Pada diagram dapat dilihat bahwa terdapat satu pernyataan yang mendapatkan penilaian terendah dari pernyataan lainnya, yaitu kesesuaian media dengan materi dengan rerata skor 4.4 yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”. Selain itu, terdapat satu pernyataan yang mendapatkan penilaian tertinggi, yaitu bahasa media yang

mudah dipahami dengan rerata skor 4.5 yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”.

Selain memberikan penilaian, siswa pada uji coba lapangan juga memberikan komentar tentang media pembelajaran yang dikembangkan. Komentar tersebut antara lain sebagai berikut:

- a) Bagus, media yang digunakan menarik dan sangat suka
- b) Mudah dipahami, kreatif dan menarik
- c) Baik, dapat menambah kreatifitas seni melipat

Setelah rangkaian tahap uji coba media dilakukan, maka didapatkan hasil media pembelajaran final yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh adalah sebuah media pembelajaran berupa scrapbook yang dapat digunakan peserta didik dalam pembelajaran fisika pada materi tata surya. Tampilan media pembelajaran tersebut dapat dilihat secara lengkap pada lampiran.

Adapun hasil penilaian kelayakan oleh ahli, dan hasil respon guru serta siswa secara umum disajikan pada tabel 4.14 sebagai berikut:

Tabel 4.14. hasil penilaian kelayakan oleh ahli, penilaian guru, dan uji coba

Hasil Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli					
No	Ahli	Aspek	Rerata Skor	Rerata	Kriteria
1.	Ahli Media	Aspek Rekayasa Media	4.6	4.4	Sangat Baik
		Aspek Komunikasi Visual	4.1		
2.	Ahli Materi	Aspek Pembelajaran	1,73	4.2	Sangat Baik
Penilaian Media oleh Guru Fisika					
3.	Guru Fisika	Aspek Rekayasa Media	4.1	4.2	Sangat Baik
		Aspek Komunikasi Visual	4.0		
		Aspek Pembelajaran	4.1		
4.	Uji Coba Kelompok Kecil	Aspek Rekayasa Media	4.6	4.6	Sangat Baik
		Aspek Komunikasi Visual	4.5		
		Aspek Pembelajaran	4.6		
5.	Uji Coba Lapangan	Aspek Rekayasa Media	4.5	4.5	Sangat Baik

		Aspek Komunikasi Visual	4.5		
		Aspek Pembelajaran	4.5		

C. Pembahasan

Penilaian kelayakan oleh ahli materi tata surya yang dikembangkan, secara keseluruhan memperoleh penilaian dengan kriteria “Sangat Baik” untuk semua aspek, yaitu aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual, dan aspek pembelajaran. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 4.15.

Selama proses dari awal pengembangan media pembelajaran hingga didapatkan produk final terdapat faktor-faktor pendukung dan faktor-faktor penghambat yang didapatkan oleh peneliti. Faktor-faktor pendukung tersebut antara lain:

1. Keberadaan internet memudahkan peneliti dalam mengumpulkan bahan-bahan seperti gambar-gambar untuk dimasukkan ke dalam media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Gambar-gambar yang dimasukkan ke dalam media pembelajaran yang dikembangkan merupakan gambar yang akrab dengan peserta didik saat ini, sehingga memudahkan peneliti untuk mengumpulkan karakter-karakter tersebut melalui internet.

3. Bahan-bahan yang digunakan mudah di dapatkan seperti karton padi, kertas karton biasa dan karton concerd (karton yang bahannya lebih tebal).

Selain faktor-faktor pendukung, peneliti juga mendapatkan faktor-faktor yang menghambat selama proses pengembangan media pembelajaran. Faktor-faktor tersebut antara lain:

1. Kertas/plastik laminating sulit di cari dan ditemukan dengan ukuran kertas A4
2. Bahan sampul yang digunakan pada media ini sulit yang dapat membuat dan mengikuti sesuai dengan bentuk yang di inginkan peneliti.
3. Plastik stiker yang susah dicari sehingga menggunakan plastik laminating yang tipis agar mudah ditempelkan dengan gambar yang lain.

Produk final yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran berupa scrapbook pada materi tata surya, yang memiliki kebaikan-kebaikan sebagai media pembelajaran. Kebaikan-kebaikan tersebut antara lain:

1. Secara keseluruhan media pembelajaran scrapbook pada materi tata surya yang dikembangkan memperoleh penilaian dengan kriteria “Sangat Baik” untuk semua aspek, yaitu aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual, dan aspek pembelajaran,

sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.

2. Media pembelajaran dapat digunakan dan dibuat sendiri oleh peserta didik dengan mengkreaitifitaskan kemampuan seni melipat kertas untuk menjadikan media yang menarik.
3. Dapat mengisi waktu luang dengan mengkreasikan media pembelajaran dan memahami materi yang secara sekaligus.

Media pembelajaran scrapbook pada materi tata surya ini selain memiliki kebaikan-kebaikan sebagai media pembelajaran juga memiliki kelemahan-kelemahan sebagai media pembelajaran. Kelemahan-kelemahan tersebut antara lain:

1. Sulitnya membentuk kreasi lipat jika tidak memiliki contoh pasti pembuatan
2. Karena media pembelajaran scrapbook ini menggunakan banyak kertas dan kertas tersebut harus tebal agar mudah untuk di bentuk dan di lipat agar tidak mudah rusak
3. Cara membuat media yang rumit dan proses pengumpulan materi serta gambar yang harus dicetak kemudian di potong dan ditempelkan, membutuhkn kesabaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan sebelumnya, makadapat disimpulkan bahwa:

1. Kelayakan media pembelajaran scrapbook ditinjau dari aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual, dan aspek pembelajaran berdasarkan hasil penilaian ahli media dan ahli materi dalam rangkaian tahap pengembangan secara keseluruhan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” yang artinya media layak digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran scrapbook pada materi tata surya berdasarkan penilaian ditinjau dari aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual, dan aspek pembelajaran secara keseluruhan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran *Scrapbook* pada pembelajaran di kelas sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi tata surya .

2. Bagi peneliti yang lebih lanjut sebaiknya dapat melakukan penyebaran produk atau dapat menyempurnakan produk hingga sampai ke produksi mapssal.



DAFTAR PUSTAKA

- Asyhari, Ardian, Helda Silvia, *“pengembangan media pembelajaran berupa buletin dalam bentuk buku saku untuk pembelajaran IPA terpadu”* (jurnal ilmiah pendidikan Fisika Al-Biruni’ 05 (1) 1-13 tahun 2016
- Arsyad ,Azhar. *“Media pembelajaran”* (Jakarta : Rajawali Pers) tahun 2009
- Daryanto *“Media Pembelajaran”* (Bandung : Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012
- Dedynggogo, Mohammad, Moh.Affan, *“Perancangan Media Pembelajaran Interaktif 3d Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Sangira”* (Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer) VOL 1 No.2 Juli-Desember 2015
- Heryaneu,Yukeu., Amir, Pepen *“Efektivitas Penggunaan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi”* (jurnal Pendidikan bahsa jerman, fakultas pendidikan bahasa dan seni, UPI), 2015
- Irwandani, Siti Juariah, *“Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran”* (Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika ‘Al-BiRuNi’, maret (2016)
- Kristin M. Bass, Dina Drita-Esser, and Louisa A. Stark *“A Primer for Developing Measures of Science Content Knowledge for Small-Scale Research and Instructional Use”* (CBE—Life Sciences Education Vol. 15, 1–14, Summer 2016) February 4, 2016
- Lona, Defri Yanto., Kamaluddin dan Fihriin *”Analisis Hirarki Pemahaman Siswa Kelas XA SMA Negeri 5 Palu Pada Materi Hukum Newton”* (*Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako (JPFT)*) Vol. 1 No. 1 ISSN 2338 3240
- Putri, Luciana Suriya, *“pembuatan software mendesain tampilan scrapbook untuk anak remaja”*, jurnal ilmiah mahasiswa universitas surabaya vol 3 no 1, 2014
- Purwoko, Ari Sulistyorini, Wahyu Prihantini, *“ipa terpadu smp kelas IX”* (jakarta : yudistira) tahun 2009

Sadiman, Arief S.”*media pendidikan*” (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2012)

Sanjaya, Wina, *media komunikasi pembelajaran* (Jakarta : prenada medai group, 2012) h. 105

Sugiono, “*metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan R&D*” (Jakarta : Alfabeta, 2011) h. 5

Sugiono, *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. (Bandung : Alfabeta, 2013).

Taufiq, M., N. R. Dewi, A. Widiyatmoko, “*Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema “Konservasi” Berpendekatan Science-Edutainment*” **jurnal pendidikan IPA indonesia. Prodi pendidikan IPA FMIPA UNNES semarang, oktober 2014**

https://id.wikipedia.org/wiki/Tata_Surya (di akses 25 februari 2017).

<http://olvista.com/hobby/scrapbooksenidekorasialbumfoto/umahcraft.com2013/02/scrapbook-a.html> (di akses 23 februari 2017).

[www.ebay.com > gds > Apa-sih-scrapbook2016/04/pengertian-scrapbook.html](http://www.ebay.com/gds/Apa-sih-scrapbook2016/04/pengertian-scrapbook.html) (di akses 30 februari 2017).

<https://jurnal-ipa.blogspot.co.id/2016/08/sistem-tata-surya.html> (di akses hari jumat pukul 23.00 WIB 23 januari)

Al Qur'an dan terjemahan (surat Al- Maidah ayat 16, al Asr ayat 1-8, Yasin ayat 38- 40)

